PREVIEW **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**

100 хитови страници

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (92), ДЕКЕМВРИ 2005

без CD: 1.99 лв
с 2 CD: 3.99 лв

NEED FOR SPEED MOST WANTED

F.E.A.R.
Quake 4
Civilization 4

The Movies
Pro Evolution Soccer 5
The Matrix: Path of Neo
Battle Mages 2: Sign of Darkness на български

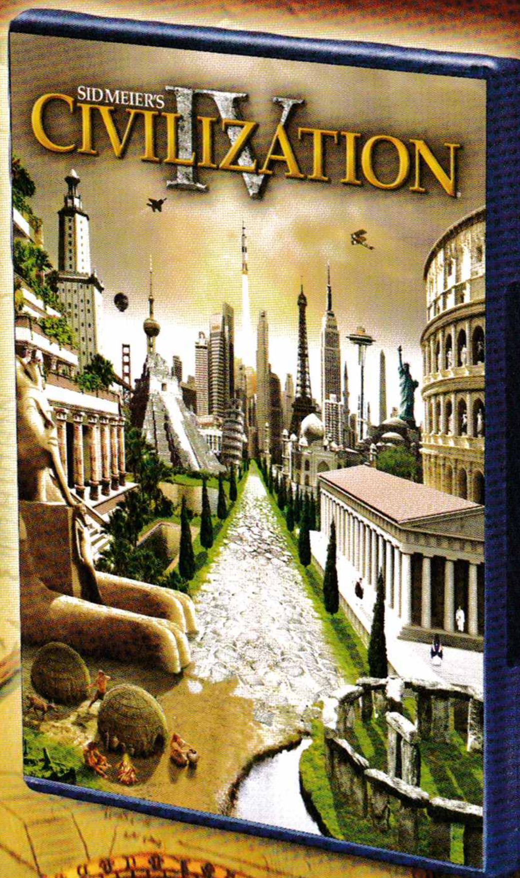
STRATEGY GUIDE
Как да преминем през Molten Core

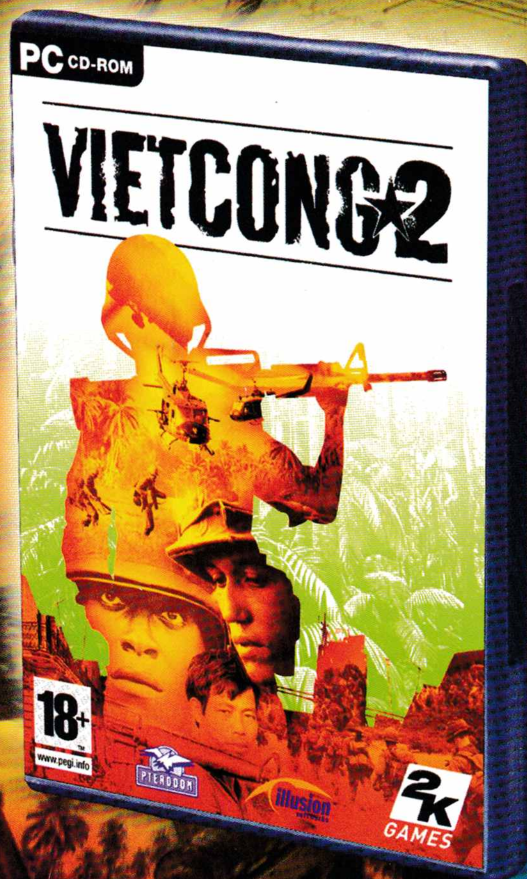
GSM ИГРИ
Wallace&Gromit
The Crow

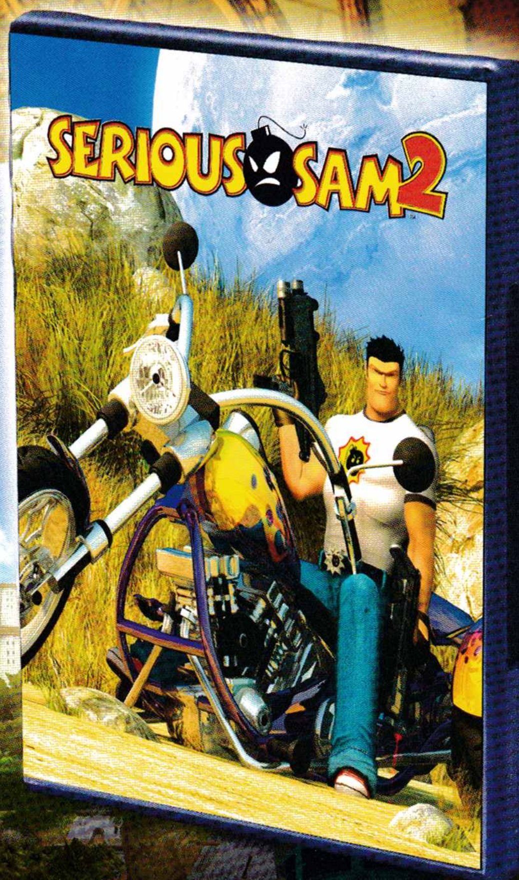
HARDWARE
SFF: Small Form Factor
BIOS за начинаещи 2

PS MANIA
Pro Evolution Soccer 5
Mario Kart DS




SID MEIER'S
CIVILIZATION IV

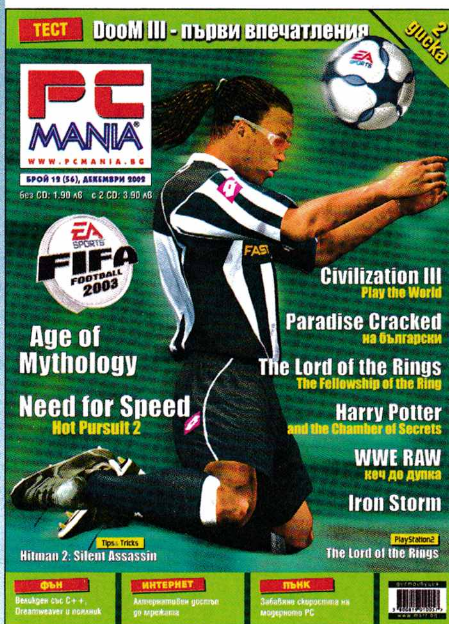

PC CD-ROM
VIETCONG 2
18+
www.pegi.info
PTERODON
illusion
2K GAMES


SERIOUS SAM 2



БРОЙ 12 ДЕКЕМВРИ [2005]

"Страданието има граници, страховете - не" - Сър Франсис Бейкън, 1625 г.



Преди 3 години

100 страници PC Mania? И без увеличаване на цената, ако може. Никакви проблеми – вече го знаете. Това е броят, който държите в ръцете си. Не се лъжете обаче - причината за това са рекламите. Те "плащат" за още хартия и мастило, а на част от новите страници попадат както още реклами, така и още ревюта на игри.

На редакционното съдържание се пада три-четири пъти повече площ, отколкото на комерсиалните послания. Това е сделката, която сме сключили с нашите рекламодатели, за да направим списанието си по-дебело и по-привлекателно.

Така ще си го купят повече хора, което ще направи по-щастливи нашите партньори, а и нас – защото доволните читатели и рекламодатели са прозаичната цел от самото начало. Това е така наречената в цивилизования свят "win-win" ситуация. Постига се много трудно, поне у нас.

Казвам ви тези зависимости, за да разберете как стоят нещата и ако влезете в дискусия на тема "комерс", да сте подготвени, независимо дали става дума за PC Mania или други работи.

Чак сега поглеждам нагоре и виждам една много добра корица от преди три години. И един много добър брой. Не се хваля – след три години всичко е ясно. FIFA 2003 също си беше на ниво.

Общото между двете е, че искат доволни клиенти, а ако някой ви обяснява друго, изсмейте му в лицето. Вече знаете защо. Иначе стостраничният брой може и да е само за Коледа. И в този случай сте наясно с причините.

Петър Табов

Обреченост



Днес е 18-ти ноември и чувството за обреченост отново ме застига. Някаква мъглива тревожност, че нещата за кой ли път ще се повторят. Тази вечер е българската премиера на филма DooM ("Обреченост") и след малко мисля да си купя билети за него. Няма и как да не го направя – това е играта, с която отраснах и която ме пристрасти към гейменето. Мъчи ме обаче някакво неясно усещане, че ще изляза от киното с лош вкус в устата. Не съм сигурен точно защо е така. Може би защото това се случи и с филмите по Mortal Combat, Resident Evil, с двете серии на Tomb Raider, че и с Aliens vs. Predator. Може би защото не се съмнявам в кинематографичния талант на Дуейн "Скалата" Джонсън, който влиза в ролята на любимия ни DooM-ски маринец. А може би по малко от двете.

Идеята ми е, че някакво странно проклятие сякаш обрича на посредственост практически всички опити за филмиране на компютърни игри. И проблемът е, че логичните обяснения за това не са чак толкова много. Теоретично, успешните игри имат целия потенциал да бъдат основа за хитова кинолента - предлагат интересни и запомнящи се герои, тонове екшън и вече са се загнездили трайно в съзнанието на поне 2-3 поколения геймъри. Като че ли печелившата формула е налице, само ѝ трябват няколко холивудски звезди, добър режисьор и спиращи дъха специални ефекти. Въпреки това цялата работа все някъде се чупи и дори знойни кинозвезди от женски пол като Анджелина Джоли и Мила Йовович могат само да позакърпят ситуацията...

Всъщност като се позамисля малко, започвам да се питам дали ситуацията в голяма степен не напомня проблемите с филмите по книги. Спомнете си само как сте гледали някоя екранизация по любимия си роман от детските години и изведнъж се оказва, че актьорът, който играе вашия тийнейджърски кумир, няма нищо общо с това, което сте си представяли. Или че цялата атмосфера на филма изобщо не съвпада с въображаемия свят, който книгата е създала в главата ви. Е, може би нещо подобно се случва и с филмите по игри, което, в комбинация с холивудската инертност и поверяването на продукциите на второстепенни режисьори, има катастрофални последствия. Мислили сте си например, че ще видите космически командос в Aliens vs. Predator? Изведнъж обаче главният герой е някаква си ръководителка на антарктическа експедиция, която виждаме за първи път...

И все пак, каквато и обреченост да ме гони, отивам да си взема билети за DooM. Просто няма как да пропусна филма по играта, с която съм прекарал толкова безсънни нощи. Независимо дали той е тъп или не. А някъде в мен тлее искрица надежда, че Холивуд ще си вземе поука. Както това по-скоро вече се е случило с филмите по книги.

Момчил Милев

PC MANIA TOP 10



КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ НОЕМВРИ?	
1. World of WarCraft	**14.62 %**
2. FIFA 06	**14.17 %**
3. Age of Empires III	**9.23 %**
4. WarCraft III	6.90 %
5. F.E.A.R.	5.98 %
6. GTA: San Andreas	5.06 %
7. Heroes III	4.50 %
8. NFS Underground 2	4.21 %
9. Serious Sam II	4.13 %
10. StarCraft BroodWar	3.99 %

ИЗПОЛЗВАТЕ ЛИ VOIP-ТЕЛЕФОНИЯ?	
Какво е VoIP?	47.54%
Да, през Skype и други	33.78%
Не, защото не ми трябва	16.00%
За международни разговори	1.79%
За междуградски разговори	0.89%

Тазмесечното гласуване доказа, че единственото сигурно нещо в този живот е нашият призив – „Играй си играта, човече".

На десето място е един всеобщ любимец. StarCraft паркира кротко на дъното. Не изпитвам задоволство, ако някой реши да си помисли, че целта на живота ми е да видя „дедовото" паднало и унизено.

На девето място дебютира Serious Sam II, за който смятаме, че може повече. Имайки предвид, че тази игра тепърва започва своята кариера към сърцата на геймърите и като се облегнем на спомена за популярността на първия Serious Sam, можем да очакваме изненади през следващите месеци.

Осмият – NFS: Underground 2, подобно на филмовия си аналог 2fast2furious, така и не можа да постигне славата и успехите на предшественика си. Макар и с внушителен резултат, който в определени месеци на годината би му стигнал за нещо като класиране в средата на класацията, Underground 2 ще завърши 2005-та година само с два гласа преднина пред деветия и известна горчивина – този път няма да е като онзи път...

Седмото място на Heroes III е изключително разведряващо – не за друго, ами феновете на "героичната" поредица вече просто нямат търпение за появата на „наследника на краля" и са изровили от шкафа старото CD с Heroes III, ако изобщо някога са го прибирали някъде.

На шесто място ще откриете GTA: San Andreas, а на петото – F.E.A.R. Един до друг са застанали стара и нова звезда в чарта. San Andreas се появи в средата на годината и трябваше да посрещне свръхочаквания, които в крайна сметка го върнаха някъде в посредствеността на средата, а F.E.A.R. започва сравнително успешно надпреварата в чарта и тепърва ще доказва амбициите си за най-кървав екшън от години насам.

Четвъртото място за WarCraft III означава само едно – че тази велика игра е преминала зенита си.

Известно разочарование е третото място за Age of Empires III, която притежава огромен потенциал и е практически едно от малкото заглавия на пазара, които могат да разрушат хегемонията на Blizzard. Можеше всъщност, ако създателите ѝ не бяха направили системните ѝ изисквания толкова брутални, което със сигурност ще охлади ентусиазма на огромно количество от геймърите.

На второ място е FIFA 06, която престоя точно един месец на върха и след това закономерно отстъпи първото място. А то през тази година еднозначно е за World of WarCraft. Нека просто го наречем Играта. Респект.

Използвате ли VoIP-телефония?

През този месец ни беше интересно да разберем дали използвате VoIP или интернет телефония, както още е известна тази услуга. Отрезвяващо някак близо половината от анкетираните си признават, че не знаят какво е VoIP. От друга страна, проблемът може би идва от боравенето със сложни технически съкращения и всички да се сещат по-скоро за "евтини" разговори, отколкото за самата технология. За това надежда дава вторият по популярност отговор, който демонстрира, че немалка група български граждани са в крак със световните тенденции, следят случващото се в Интернет и се възползват от възможностите на софтуер като Skype например, за да водят безплатни разговори с приятели и роднини. Комуникацията над всичко, все пак.

Над всичко, разбира се, тя ще бъде и занапред на адрес www.pcmania.bg. През следващите три месеца списание PC Mania и Logitech ще ви дадат възможност да спечелите различни награди. След гласуване в сайта всеки ще може да се регистрира за участие в томболата, в която голямата награда ще бъде геймърската мишка G5 на Logitech! Все още ли се чудите дали да посетите нашия уебадрес?

2 ПЪТИ ПО-БЪРЗ ИНТЕРНЕТ НА ПО-НИСКИ ЦЕНИ!!!



- Скорост до **2048 kbps** към български и чуждестранни сайтове
- Нови по-ниски цени - **от 20 лева на месец**
- Ползвате телефона си, докато сте в Интернет
- Сигурна и надеждна връзка

www.btc.bg

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ		ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ		
БТК ADSL 256 Темпо	**БТК ADSL 512 Безкрай**	**BTC ADSL 512 BIZ**	**BTC ADSL 1024 BIZ**	**BTC ADSL 2048 BIZ**
20 лева месечно Скорост на download: до 256 kbps. Месечен лимит: 20 часа (За всяка допълнителна минута се доплаща по 1 ст.)	33 лева месечно Скорост на download: до 512 kbps	55 лева месечно Скорост на download: до 512 kbps	80 лева месечно Скорост на download: до 1024 kbps	99 лева месечно Скорост на download: до 2048 kbps

Включи се на 0800 100*
в центровете на БТК или партньорската мрежа.
*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

бТк ADSL

BAD NEWS

Забавят Half-Life 2: Aftermath

Скараните с всички крайни срокове Valve Software уведомиха медиите, че макар и да работят здраво, няма да могат да приключат с разработката на Half-Life 2: Aftermath навреме.



По последна информация въпросният експанжън би трябвало да се стовари в магазините през февруари или март 2006-та. Главният герой в него отново ще бъде човекът с лоста – Гордън Фриймън, а не Аликс, както се предполагаше. И все пак сега тя ще заема по-централно място в сюжета.

Oblivion изпадна в забрава

Уви, Bethesda потвърдиха слуховете, че излизането на The Elder Scrolls IV: Oblivion ще се забави. Тази четвърта част от епическата ролева поредица ще види бял свят в началото на 2006-та, просто защото, по думите на авторите, все още не е завършена.

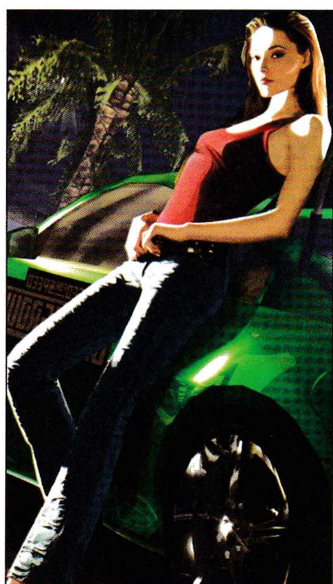


В момента те я оптимизират, тестват, нанасят корекции по баланса ѝ и т.н. И както сами казват - търпението ни ще бъде възнаградено, защото ни очаква найдоброто RPG, излизало някога. Дали е така?

NFS: Underground ще изгасне

На официалния сайт на Need For Speed: Underground се появи тъжната новина, според която, за съжаление, сървърите на този състезателен симулатор на Electronic Arts ще преустановят работа малко след началото на новата година – на 13 януари 2006-та.

Дотогава всеки, който има желание, може още малко да поиграе онлайн на тази геймка. Добрата новина е, че няма да има промени в IP-IP джиткането.



THE LAW

Джак Томпсън под лупа

В началото на тази година антигеймактивистът Джак Томпсън заведе дело срещу Take-Two Interactive и Rockstar Games – създателите на Grand Theft Auto – по обвинение, че са пряко виновни за това, че 18-годишният Девин Монро е застрелял трима полицаи. Той обаче си намери майстора, след като започна да не подбира средствата, които използваше за своята кауза, и да тормози най-различни геймсайтове, включително Penny Arcade. Томпсън бе принуден "насила" да се откаже от делото, а в момента неговият лиценз да практикува адвокатска дейност се преразглежда.

Крис Сойер застава срещу Atari

Геймразпространителите от Atari скоро ще се изправят в съда по обвинения в неплатени възнаграждения. Ищец е Крис Сойер – създателят на поредицата Roller Coaster Tycoon.

От 180-те милиона долара, които фирмата печели от този популярен тайкун в периода 1999-2003-та, дизайнерът е получил цели 30. Но според него това е доста мижитурна сума в сравнение с тази, която му е била обещана. Делото ще се състои в Лондон.



SILVER SCREEN

Нов филм по DooM?

Sci Fi Wire разпространиха новината, че Карл Ърбан и Розамунд Пайк - главните герои в наскоро завъртелия се по кината филм "DooM" – са подписали договор за създаването на негово продължение. Въпреки това според продуцента Джон Уелс все още няма планове за втора част, макар че Дуайт "Скалата" Робинсън е заявил, че може и да участва отново в подобно нещо.



Пощенския Пич ще препикае и Холивуд

Феновете на останалите потенциални проекти за филми по игри могат да си отдъхнат. За щастие вниманието на потресаващо лошия режисьор Уве Бол, който като че ли се старае да направи най-ужасния филм на века, ще бъде ангажирано на друго място. Running With Scissors са му позволили да се заеме с екранизацията на Postal - тяхната игра с главен герой обичащият да препикава хората Пощенски Пич. Снимките ще започнат през идната година, а премиерата се очаква през 2007 година.

MIXED

Age of Empires IV и V?

От една обикновена картинка, качена във форумите на Age of Empires III Heaven, станаха ясни някои доста любопитни неща. Тя представлява последната страница от книжката с артове, придружаваща колекционерското издание на третата част на стратегията на Ensemble Studios. И на нея се виждат пет войници под логото на играта, като под всеки един от тях има по едно римско число от I до V.
Първите трима съответстват на настоящите Age of Empires игри. Докато IV е пехотинец от войната във Виетнам, а V - някакъв футуристичен солджър. Тази бонус картинка може и да не означава нищо. Но пък не е изключено именно тя да намеква за бъдещите планове на компанията за четвърта и пета част на тяхната култова стратегия.

Пази се от Сам Фишър

Бъдещето на Splinter Cell 4 изглежда доста необикновено. На стартиралия преди известно време сайт-дразнител, посветен на тази тема, се появиха документи, свидетелстващи за уволнението на супершпионина. А и първите скрийншотове донякъде потвърдиха, че стелт поредицата на Ubisoft определено ще поеме по един доста по-различен път. Фишър е в затвора? Обвинен в нещо, което не е извършил? Ще разберем през март, когато четворката би трябвало да излезе на пазара.

Почетоха лорд Бритиш

Академията за интерактивни изкуства и науки (AIAS) съобщи, че ще включи Ричард Гариот – създателят на легендата Ultima – в тяхната Зала на славата. Тази чест се одобрява от борда на директорите и се присъжда един път годишно на хора, допринесли за развитието на компютърната геймингдустрия. Известният още като Лорд Бритиш дизайнер ще се нареди до Трип Хоукинс, Питър Молиньо, Йу Сузуки, Уил Райт, Джон Кармак, Хиронобу Сакагучи, Сид Мейър и Шигеру Миямото. Да му е честито!

"Истинско престъпление" и за PC

През идния месец Aspyr ще пуснат в продажба PC версията на True Crime: New York City – втората част на подобния на Grand Theft Auto полицейски екшън, който първоначално бе обявен единствено за конзоли. В него ще поемете управлението на Маркъс Риид - бивш престъпник, станал ченге, който е готов на всичко, за да залови убийците на своя наставник.

TO BE CONTINUED

Поредният шампионски мениджър

Eidos Interactive анонсираха следващата част на Championship Manager - популярната поредица футболни мениджъри, създадена от Sports Interactive и доразвита от Beautiful Game Studios. Тя ще се появи на пазара през пролетта на идната година, ще предложи множество иновации в геймплея и по всяка вероятност отново ще представлява най-реалистичната игра от този жанр, излизала до момента. Очаква ви чисто нов триизмерен енджин (ще се сетят най-накрая), наречен Gameplan, който ще ви позволи да наблюдавате мачовете така, все едно ги дават по телевизията. С тази разлика, че вие ще определяте тактиката и позицията на играчите. Ще разговаряте с футболистите, ще им давате обещания и ще повдигате морала им. Но ако нарушите своите ангажименти, те няма да ви имат повече доверие. А това ще доведе до отрицателни последици за отбора ви.

Анонс на Empire Earth II: The Art of Supremacy

Mad Doc Software работят усилено върху първия експанжън за Empire Earth II. Той е кръстен подобаващо The Art of Supremacy и се очаква през февруари 2006-та, за да върне геймърите на предните линии на най-великите битки в историята, като ги зарадва с 15 нови фракции и три допълнителни кампании, множество нови геймплей-екстри от типа на редактор на цивилизации.

Ново местопрестъпление

Ubisoft анонсираха третото CSI приключение, което се основава на популярния сериал "От местопрестъплението". То е кръстено CSI: 3 Dimensions of Murder и би трябвало да излезе през идната пролет. Геймката се разработва от Telltale Games и ще ви даде възможност да работите заедно с Гил Грисъм и Катерин Уилоус, за да разрешавате заплетени криминални случаи, използвайки възможно най-модерните технологии и медицински приспособления. Тя ще се захранва от чисто нов енджин, с подобрена интеракция и анимации и подълъг и засукан сюжет.

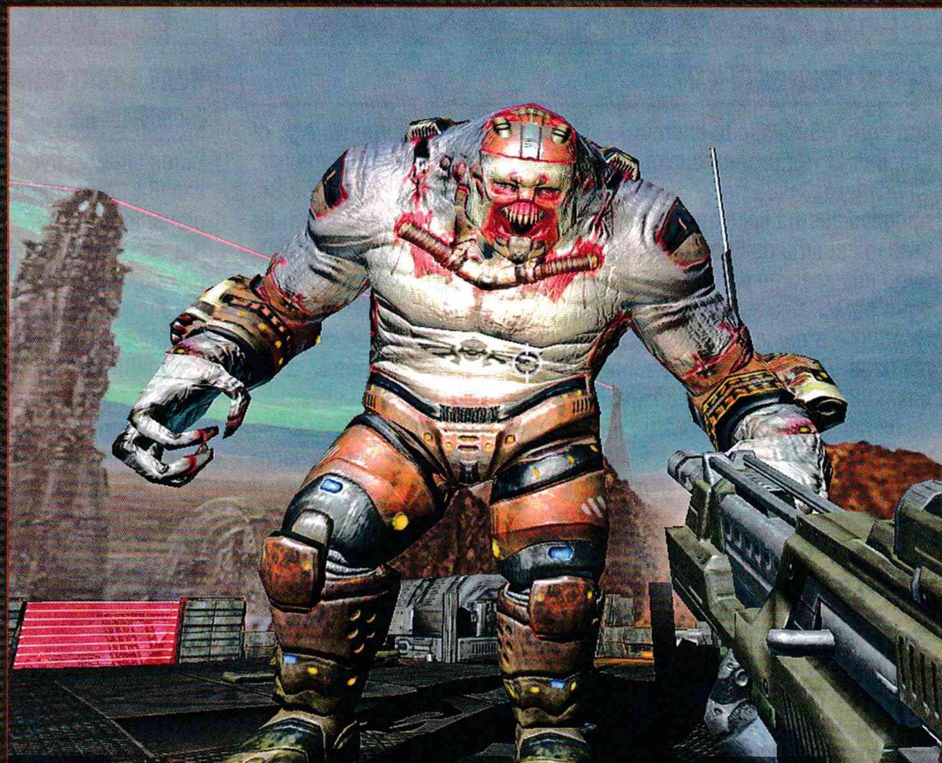
ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Tony Hawk's American Wasteland	Aspyr
Knights of the Temple 2	Playlogic
Hammer & Sickle	CDV
Afterlife	Ncsoft
L.A. Rush	Midway
Raiders of the Lost Casino	Akella
Neverend	Dusk2Dawn
Frog Racer	Digital Jesters

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Световната икономика се гради върху стотици взаимосвързани отрасли. За да просперира всеки един от тях, е нужна точно определена група от потребители, които живо да се интересуват от него. В последните няколко години гейминдустрията се разраства с огромни темпове, а хората, които наблюдават нейното развитие, се умножиха многократно. Един от най-печелившите и логични ходове, предприемани от големите фирми, които се занимават с производство и разпространение на компютърни игри, е създаването на продължения на вече утвърдени, класически заглавия. Те се продават най-вече заради името, което носят. И обикновено качеството на техния геймплей остава на второ място след вече наложилия се бренд. Поради тази причина заглавия като WarCraft, DooM, Heroes of Might and Magic, Quake, Unreal и др. вече имат по няколко продължения, които обаче невинаги оправдават високите очаквания, отправени към тях. За справка: четвъртата част на героите на силата и магията. Споделям всичко това с вас, за да ви накарам да разберете, че именно утвърденото име на определена поредица до голяма степен я продава. За сметка на това новите заглавия, които никой не е чувал, трябва да са наистина качествени, за да им бъде обърнато каквото и да е внимание. Нещата са някак неравностойни, но като се замисли човек – такъв е естественият път на нещата: работѝ за името си, а после то ще работи за теб.

Когато Строг отново са принудени да приемат битката на своя земя...



PC
X360
PS2
GBA

Quake 4

Жанр: **FPS** | издател: **Activision / Raven Software** | **http://www.quake4game.com** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Ответен удар

Тези от вас, които са играли Quake 2, едва ли са забравили извънземната раса, наричаща себе си Строг. Тя нападна и обсади Земята с една-единствена цел – да я превземе, за да съхрани собственото си съществуване. Това бяха едни гнусни кибернетични воини, чиито саморазлагащи се тела, обвити от механични части, се хранят с плътта на останалите живи същества, за да се поддържат. Хората бяха принудени да изпратят най-елитните си бойци на вражеската родна планета, за да спрат нашествениците. Уви, всички бяха избити светкавично. Освен един-единствен пехотинец, който успя да срине планетарната им защита и да убие Макрон – техния огромен мозъкоподобен лидер.

Както знаете, следващата част на поредицата – Quake 3: Arena – беше мултиплейър ориентиран шутър и по никакъв начин не доразви сюжета. За щастие четворката, която ви представям в момента, започва своята история точно там, където свършва втората част. Добрата новина е, че този път няма да разчитате единствено на своите собствени умения в битката с ужасяващите извънземни. След като щитът на родната планета на Строг е свален, а техният лидер – убит - висшият съвет, управляващ земните военни сили, решава да предприеме незабавна контраатака и да пренесе битката отново на чужда територия. Огромна армия се отправя на смъртоносна мисия, която ще отвори нова страница в историята на човечеството.

Вашето име е Матю Кейн – единственият оцелял при мистериозен инцидент на космическата станция "Армстронг". Вие сте част от елитен боен отряд, носещ звучното име "Rhino" (носорог). Ще успеят ли хората да запазят своя род или ще се огънат под натиска на извънземните колонизатори? Това ще разберете едва тогава, когато сами се изправите срещу безчетните изродски същества, които бранят планетата си със зъби и нокти.

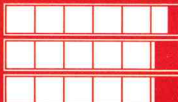
Сговорна дружина планина повдига

Трябва още от самото начало да ви стане ясно, че се намирате на чужда територия и ако решите самички да разпарчетосате всичките отвратителни създания, които я населяват, сте пътник. Както вече споменах, вие сте част от екип. А членовете му са: медик, който да ви лекува по време на битка; механик, който притежава умението да ви поправя бронята и пехотинец, който е най-полезен в епицентъра на сражението. Със следващите няколко изречения ще се опитам да ви просветля по отношение на типа игра, който ще получите в сингълплейър кампанията.

Най-напред ще трябва да преследвате основната цел на хората в Quake 4 заедно с целия си екип. Често обаче ще се отделяте от него за някоя специална мисия,



графика	
звук	
геймплей	



5 общо









след което отново ще трябва да се прегрупирате. Този понякога досаден цикъл с откъсването и настигането ще се повтаря многократно чак до края на играта! По време на тежките сражения ще се натъкнете на ужасяващи гледки и ще направите открития, които ще ви помогнат да разберете що за раса са Строг. Интересното е, че дори ще успеете до някаква степен да се почувствате като един от тях... но мисля, че ви казах достатъчно, за да разчовъркам любопитството ви. А и това е целта. Все пак е най-готино тогава, когато присъства елементът на изненадата, така че ще ви оставя сами да се насладите на ключовите моменти в сюжетната линия на геймката, която определено има своите козове...

Дуумски енджин

Новият футуристичен шутър, създаден от Raven Software, графично се захранва от визуалната платформа, която видяхме за пръв път при появата на DooM 3. Естествено, от този факт можем да изведем няколко прости извода. Хората с по-слаби машини (особено тези с по-стари видеокарти) ще са принудени да джиткат на ниска разделителна способност и минимални детайли... Ако въобще успеят да подкарат играта. Концепцията на Quake 4 е такава, че действията в нивата да се развиват в тъмни подземия, лаборатории и коридори. За щастие има и обширни открити пространства, но те са по-скоро рядкост.

Имайте предвид, че когато сте навън, ще можете да виждате всичко, но попаднете ли дълбоко под земята, ще си припомните усещането, което създаваше DooM 3. Мракът, макар че в Quake 4 все пак е доста по-светло, ще ви направи леко неспокойни, а всеки звук ще ви кара да подскачате от стола. Двете игри са базирани върху един и същи енджин и попадат под една и съща жанрова класификация, приликите, които ще откриете между тях, са многобройни. Така че не се учудвайте, че и на планетата на Строг ще ви е малко тъмнично или пък че фенерчето на главния герой не може да се изхаби.

Тежката графична платформа обаче е гаранция за визуално качество. Ако сте от привилегированите хора, които правят ъпгрейд на щайгата си през няколко месеца, ще можете да се насладите на страхотна околна среда, разнообразни и изключително детайлни противници, ефектни взривове, вдъхновяващи футуристични пейзажи, които можете да срещнете в аутдор нивата и т.н.

Паплачта

Благодарение на развинтеното си въображение, комбинирано с мощната графична платформа, програмистите от Raven Software са създали разнообразни враждебно настроени същества. Като цяло ми се струва, че са вдъхновени от някой филм за некадърни хирурзи, чието любимо занимание е да обезобразяват хора. В интерес на истината повечето противници, срещу които ще се изправите, са "модифицирани" хора. Това е така, защото Строг имат навика да взимат пленници, които впоследствие да минават през техните "фабрики" за войници, където им се промиват мозъците и им се сменят някои "чаркове".

Истинските автентични извънземни обаче представляват същинско предизвикателство. Някои от тях се реят из въздуха, въоръжени с какви ли не тежки оръдия, други приличат на орангутани с каски, а трети са средно големи механизирани паяци със странни женски тикви...

Определено обаче най-ефектните създания в играта са босовете. Наистина изглеждат внушителни, най-вече заради размерите си, но ако разполагате с нужното количество амуниции и добра координация, ще ги схрускате за закуска. :)

Арсеналът

За да имате шанс срещу извънземните орди, ще разполагате с десет футуристични оръжия. Повечето от тях са ви вече познати от предишните части на играта. Но, разбира се, са претърпели някои визуални промени.

Започваме с плазмения пистолет, който разполага с неограничен брой аму-

ниции. Минаваме през леката картечница, към която може да се прикрепя фенер, и помпата, която е адски полезна, когато се забиете в някой коридор или тясна лаборатория. След това идва ред на хипербластера, а веднага след него се нарежда гранатометът. С помощта на добрия стар nail gun, който напомня на тежка картечница (с малката разлика, че изстрелва муниции, приличащи на пирони) и ракетомета ще разфасовате противници с лекота. Най-накрая се нареждат смъртоносната спирала (rail gun), изпепеляващото светкавично оръжие (lightning gun) и най-мощната стреляка в играта – dark matter gun, който се явява нещо като по-малкия брат на любимото ни дуумско BFG. С тази разлика, че вариантът за Quake 4 е доста по-ефектен.

Готска хрумка е, че за повечето оръжия можете да получавате ъпгрейди от механиците на отряда ви. Например в даден момент nail gun-ът ще може да прихваща целите си, а куршумите му – да ги преследват. Или пък ще имате възможност да направлявате траекторията на ракетите на ракетомета.

Редно е да ви предупредя, че играта съвсем не е сред най-лесните, на които съм попадал. Не че изродските чудовища са надарени със страхотно AI, което да прави геймката много сложна. Просто има такива изроди, които много лесно ви убиват, ако се разсеете дори и за миг. Особено дразнят едни гадове, които носят доста на бой, супербързи са и ви разчленяват с един максимум два удара, когато се доберат до вас.

Едната им ръка прилича на топка за боулинг, а другата представлява огромно острие. Тези иноземци направо ми скъсаха нервите и на всичкото отгоре сега трябва да си купувам нова клавиатура заради тях, че тая остана без някои основни клавиши. ;)

Необмислен ход

от страна на производителите е фактът, че мултиплейърът, който през годините се превърна в символ на тази поредица, е оставен някакси на заден план. Наистина повечето хора, когато чуят за Quake, моментално правят аналогия с мрежови сражения. Според мен повече от половината фенове на поредицата ще са изключително недоволни, когато разберат, че са положени повече усилия за създаването на соловата част на играта, а мултито по-скоро прилича на Quake 3 с нов енджин и леки корекции.

Естествено, може да се правят мрежи както в LAN, така и в нета, така че ако имате желание, можете да се пробвате. В крайна сметка обаче феновете на мултиплейър режимите не трябва да са кой знае колко учудени, защото е пределно ясно, че тази част на поредицата има за цел да доразвие историята, заложена в основата на играта, а не да подобри онлайн играта. Те да си чакат Quake Wars.

Quake 4 = DooM 3?

Не знам до каква степен приликите с DooM 3 са се получили в резултат на плагиатство или пък просто енджинът и развитието на жанра са насочили и двете игри в една и съща посока, но определено има доста сходства между тях. Въпреки това Quake 4 разполага със своя собствена атмосфера. Историята е увлекателна, отборната игра създава приятно усещане, а оръжията и възможността за дундуркане на превозни средства – танкове и двукраки машинарии, изкопирани директно от "Пришълци" - правят играта още по-интересна. Все пак обаче използването на дуумския енджин е грешка, защото повечето геймъри няма да направят голяма разлика между двете игри и ще си кажат, че Quake 4 е копие на DooM 3.

Според мен и двете геймки не са това, което очакваха всички фенове, но не са и толкова лоши, колкото ги изкарват някои хора. Просто на всички ни е трудно да приемем, че една игра трябва да притежава нещо повече от добра история, страхотна визия, перфектна музика и т.н. За да остане в сърцата ни, е необходимо да предложи нещо ново и различно като геймплей. Нещо, което не сме виждали никъде другаде.

Асен Георгиев



Напрежението между Ордата и Алианса нараства с всеки изминал ден. А истинският им враг все още не се е разкрил. Едва няколко години изминаха, откак се състоя великата битка край Монт Хиджал, където с обединени сили расите на Азерот победиха Архимонд и спасиха собственото си съществуване. С времето те успяха да се възстановят от опустошителната сила на демоните, а героите им се втурнаха да изследват нови територии. И дори дръзнаха да прекосят Тъмния портал... Без да знаят, че отвъд него, в Иноземието, се спотайва вселена на безкрайни конфликти. Там съсухрената земя се е превърнала в бойно поле на жесток кръстоносен поход, който ще изпепели всичко по пътя си – Изгарящият легион се е завърнал, за да потърси отмъщение!

Неизбежното се случи – Blizzard изплюха камъчето и оповестиха, че WarCraft-войната тепърва предстои да се разяри с пълна мощ! Те са запретнали ръкави и работят усърдно по първия официален експанжън за World of WarCraft – заглавието, което няма нужда от представяне. Ако случайно живеете на друга планета, това е най-бързо разрастващото се MMORPG въобще. Благодарение на разширението и без това огромният свят на геймката ще стане още по-гебел и по-разнообразен чрез десетките нови апетитни идейки, които авторите ни размахаха под носовете на първия BlizzCon, само за да разразнят вълчия ни глад за нещо свежо и сочно. Така че стига съм офлянквал.

По същество!

PC
Mac
PS2
GBA

World of WarCraft: The Burning Crusade

жанр: **MMORPG** | издател: **Vivendi Universal Games** | **http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/** | излиза: **When it's done!**



Кървавите елфи

Най-накрая Ордата ще си пооправи непривлекателния външен вид. На североизток от Чумавите земи (Plaguelands), на остров Сънстрайдър (Sunstrider Isle), се намира родният дом на първата нова раса, наричаща себе си Син'дореи. Или както е на общия език - кървави елфи. Те някога били известни като Върховни. Но се превърнали в развалина, след като немъртвите опустошили Куел'талас, а Артас използвал слънчевия извор, от който елфите черпили така необходимата им магическа енергия, за да съживи лича Кел'Тузад. И така те едва не загинали напълно.

Един ден обаче герой на име Каел'Тас Сънстрайдър открил начин да притъпява тази своя зависимост и предал знанията си на целия си народ. За да се поддържат живи, елфите трябвало да изсмукват магическата енергия от останалите създания. Но жаждата им никога не била утолявана напълно. Въпреки това чуждата мана била достатъчна, за да ги изправи на крака. Оттогава насетне те се прекръстили на кървавите елфи. Сега, недоволни от липсата на каквато и да е подкрепа от страна на Алианса, те са застанали на страната на Ордата, за да открият демоните, които са ги превърнали в нещо като вампири. И да ги унищожат веднъж завинаги.

Тази

жажда за магия

на кървавите елфи ще бъде вплетена в геймплея на World of WarCraft по доста интересен начин. За разлика от останалите раси, те притежават две специални умения – Mana Tap и Arcane Torrent. Чрез първото ще изсмуквате маната от съществата, които имат такава. След това ще може да я използвате благодарение на втората способност, за да получите някакъв бонус, който ще бъде специфичен за отделните класове. Например, когато активират Arcane Torrent, урлоците ще могат попречат на всички същества около тях да правят магии и едновременно с това ще възстановят огромно количество от своята мана. Със сигурност ще можем да играем и с магове, и със свещеници. Вероятно и с воини. Но останалите два класа, достъпни за кървавите елфи, тепърва подлежат на обсъждане. Всеки, който очаква някакви нови попълнения в това отношение, ще бъде разочарован. Blizzard не възнамеряват да включват още класове когато и да било, тъй като това ще навреди сериозно на баланса на играта.

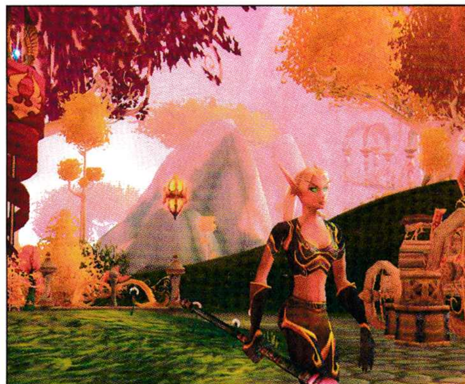
Що се отнася до расите – такива ще има бол. Например другата, която ще застане на страната на Алианса в The Burning Crusade, все още не е разкрита. Но според слуховете в Интернет това може и да бъдат дебилно изглеждащите панди, които се появиха за първи път в The Frozen Throne. Можем само да се надяваме това да не е вярно и да е поредната шега на производителите. Защото тогава World of WarCraft ще добие леко инфантилен вид.

Новите земи

Сънстрайдър ще бъде първата допълнителна територия, на която приключенците, странстващи из света на WarCraft, ще могат да се изфукат със своята екипировка. Тя доста напомня на Калимдор, но с тази разлика, че всичко около вас ще бъде оцветено в доста по-светли тонове, измежду които преобладават жълтото и оранжевото. А слънцето не е закрито от величествените дървета и лъчите му необезпокоявано затоплят тучните морави. С други думи – като че ли есента тук ще е вечна. Повечето постройки на русите, красиви и едновременно с това злокобни елфи пък представляват изумителни кули, виещи се грациозно към небето. Особено впечатляваща е и тяхната столица Силвърмуун.

Втората територия ще бъде цял един нов континент. Тя се нарича Иноземието (The Outlands) и ще може да бъде достигната единствено през Тъмния портал. Някога там се е намирал Драеонр – родната земя на орките. Но сега представлява







огромна, разпокъсана на парчета и пълна с бездни пустош, в чието небе се извисяват гигантски скали. Из нея странстват необикновени същества, измежду които е и Изгарящия легион, който крои коварни планове за това как точно да избие всичко живо в Азером. Там се е скрил и Илидиан, срещу който ще трябва да се изправите, и Кеал'Тас, който се опитва да намери начин да овладее местните магически извори, за да помогне на своя народ.

Много от местата в Иноземието ще могат да бъдат достигнати единствено чрез летящи ездитни животни, но те нито ще бъдат лесни за получаване, нито ще бъдат евтини, нито ще могат да бъдат използвани от герои, които са под 60-то ниво. Което ме навежда на друга мисъл – таванът на опит в The Burning Crusade е скочил до 70-то ниво. Така че, бъдете готови за много нови умения и магии!

Най-накрая и драконът, пазещ

Пещерите на времето

(The Caverns of Time), е повален и вратите им ще бъдат разтворени веднага с излизането на The Burning Crusade. Благодарение на тях героите ни ще могат да пътуват назад в отминали епохи, за да вземат участие в отдавна забравени битки, които ще се развиват на добре познати ни територии. Най-голямата времева зона ще представлява Хилсбрад. Чрез нея играчите от Алианса например ще влязат в Тарън Мил, преди той да бъде превзет изцяло. Там ще ни очакват поредица от свързани помежду си куестове, които впоследствие ще доведат до рейд над затворническата част, който ще цели спасяването на не кого да е, а на самия Трал. Дори ще се включите в битката под Световното дърво, където с обединени сили хора, орки и елфи успяват да победят демона Архимонд. Или пък ще отскочите до Блек Морас (днешните Swamp of Sorrow и Blasted Lands), за да видите пагубното за Азером отваряне на Тъмния портал.

Да закрепим положението

Въпреки че експанжънът ще предложи поне едно кило нови екстри (измежду които са и сокет предмети, където ще могат да бъдат поставяни скъпоценни камъни в духа на Diablo II, и една допълнителна професия, наречена бижутерство, чрез която ще правим пръстени и огърлици), Blizzard ни готвят доста изненади и със следващите пачове за World of WarCraft. Като например зрелищни времеви условия – дъжд, сняг, пустинни бури; свързани помежду си аукциони, разположени в по-големите градове, още подземия, като най-готиното от тях най-вероятно ще бъде Ахн'Кирай, в което четиридесет души ще трябва да се изправят срещу враждебно настроените към всичко в Азером извънземни същества, наречени Силитиди...

Мястото ми свърши, така че стига ви толкова инфо засега. Отивам да видя какво прави паладинчето ми. А иначе походът на отмъщението ще започне най-вероятно до края на 2006-та. Сиреч все още има време да се подготвим подобаващо за съдбоносната среща с Изгарящия легион благодарение на пачовеце с нови мисии, които Blizzard от време на време пускат.

Владимир Тодоров

Седя си аз пред монитора след поредната доза страх за вечерта и се учудвам на себе си. Чудя се как съм могъл в началото на годината да напиша толкова веселяшко превю за F.E.A.R. Защото, момчета и момичета, във F.E.A.R. няма нищо забавно. Разните му там бъзици с Ш.У.Б.Е. и други такива вече не минават. Истината е, че играта е сериозна и студена като надвиснала над главата ви планинска канара. По мое мнение тя е толкова култова в липсата си на веселба, че би било грях да се опитвам да вкарвам каквито и да било забавни елементи в тази статия.

Този път, по изключение, няма да започна с историята. Нека да разбием малко канона за писане на статии, а? Поне веднъж ще се опитам да разпарчетосам клишираността, в която понякога усещам, че ви вкарвам. Сега смятам да говоря за това колко ме изкефи джиткама – не поради някакъв нарцистичен егоцентризъм, а защото мисля, че точно тя наистина заслужава една по-различна статия, в която е отделено повече внимание не толкова на технически характеристики (макар че и за тях неизбежно ще стане дума), а по скоро за

"душевността" на играта

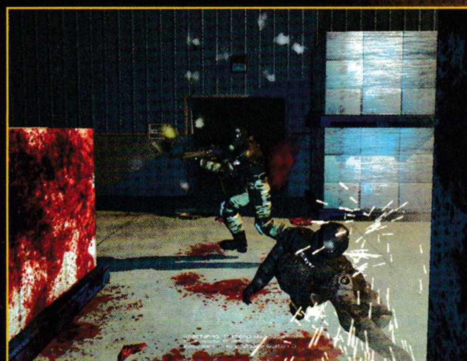
ако мога така да се изразя. Дано на финалните надписи да сте ме разбрали...

Да кажа, че играта е луда, ми се струва малко. Тя е твърде различна, за да бъде оценена по нормалните критерии за един гейм продукт. Просто няма как да направиш дисекция на игра, която на моменти почти докосва струните на подсъзнанието ти, а в следващите направо управлява рефлексите ти. Ако трябва да се изразя по-просто – играта е адската психария! Може и да не е най-страшният хорър, най-адреналиновия шутър или най-красивата демонстрация на графична мощ, излизала някога, но ей-богу, залагам си главата, че е перфектна смесица между трите.

Да, F.E.A.R. е страшна. Определено не бих я определил като игра за разпускане. Лично аз, за да завърша статията в някакви приемливи срокове, се принудих да я играя на запалена лампа и включен телевизор. Просто за всеки случай. А едно от най-страшните неща, струва ми се, е липсата на информация. През цялото време нямате почти никаква идея какво се случва около вас. Вие сте член на First Encounter Assault Recon (F.E.A.R.) – спецотряд на американската армия и това е







Най-сериозният претендент за хорър-екшън на годината

F.E.A.R.

PC | XBox | PS2 | GBA

Жанр: **FPS** | издател: **Sierra/Monolith** | **www.whatisfear.com/us** | хардуер: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D video card** | софтуер: **Win 2k/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

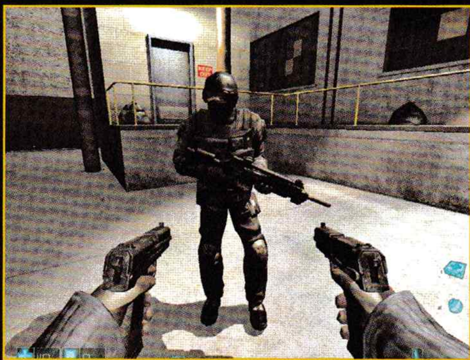


графика | звук | геймплей | **6** общо









единственото, което знаете за себе си. Не мислете, че това се дължи на калпавите сценаристи – поне у мен се зароди усещането, че вие не сте поредният супервойник, който и този ден, както всички други, се е събудил сутринта, изпил си е кафето и е отишъл на работа, където изведнъж "хоп!" и разни неприятности му се стоварват на главата. Вие сте нещо много, много повече.

Първоначалната ви задача е на пръв поглед тривиална: трябва да заловите избягал опитен заек. Въпросната мишена е Пакстън Фетел – човек, който може само със силата на ума си да командва армия от клонирани войници, създадени от оръжейната корпорация Armacham Technology. Отличава се с извънредна жестокост и явни психически отклонения. Колкото повече се приближавате към него обаче, толкова по-ясно ви става, че цялата ситуация е доста по-оплетена, отколкото шефовете ви могат (или искат) да признаят. Сякаш това не стига, но и

вашият герой явно не е с всичкия си

(въпреки че в играта това не се споменава). Често чува гласове в главата си, но дали просто е смахнат или Фетел му внушава мисли, не е много ясно. Освен това нерядко вижда невъзможни за обяснение неща. Например как някой влиза в стая, която при последвалата инспекция се оказва празна... и без други изходи. Понякога се пренася сякаш в друг свят, където вижда неща от миналото си... Дали пък сам не е рожба (разбирай – жертва) на извратен експеримент? Цялата тази атмосфера е смазваща и не можете да ме обвините, че си пазя нервите като играя само на светло.

Но атмосферата не е най-страшното нещо, уверявам ви – точките обира... едно малко момиченце. Че какво толкова страшно има в едно момиченце, ще попитат някои? Има, има. Срещите ми с малкото изчадие на няколко пъти ме накараха да спра играта с думите "Стига толкова за днес". Ролята му в началото не е ясна, но целта му е повече от очевидна: да избие възможно най-много хора и да ви изкара акъла максимален брой пъти. Още в самото начало с лекота отвява цял отряд командоси от Делта Форс (не с ръкопашен бой или стрелба естествено, тя си има... други начини), а по-нататък... Не, би било кощунство да ви разказвам историята.

Всъщност това ми хареса най-много в играта – атмосферата. През цялото време се питате "Какво по дяволите става тук?" и имате чувството, че въпреки усилията ви светът се разпада около вас, без да личи по нещо. Това е просто усещане, летящо като мъгла из въздуха. Друго, което много ми допадна, е как джитката си играе с нервите ви – дават ви се доволно количество въпроси, но отговорите са малко и често незадоволителни. На моменти играта дори се забива като игла в мозъка ви и ви кара да действате инстинктивно, все едно всичко, което се случва на монитора, е реалност. Например една от първите ви срещи с малката вещица – вървите си по празен и не особено заплашителен коридор, но в един момент завивате зад ъгъла... където виждате, че самият Ад е отворил портите си и всичко е залято от огън, а

по средата на целия този ужас седи Тя

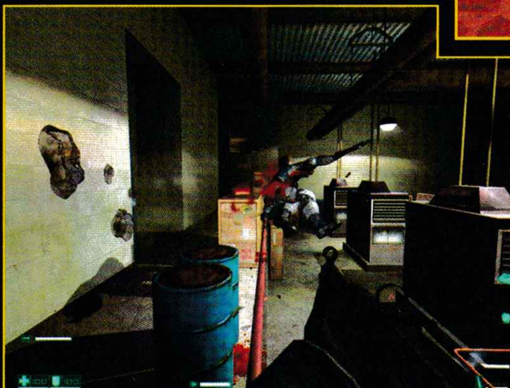
Уверявам ви, в такива моменти човек

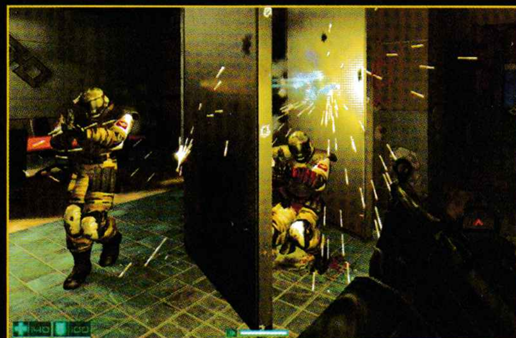












спира да мисли – по чист рефлекс ѝ вкарах няколко куршума и тръгнах да бягам колкото е възможно по-надалеч, докато една кът-сцена не сложи край на адското преживяване. Това е – няма време за обмисляне на ситуацията, за сложни решения или подходи: там сте ти и тя, тя иска да те убие, това е всичко, което ти трябва да знаеш. Ей такива моменти ценя в игрите – случки, които пускат мозъка ми през центрофуга. Игрите, които разчитат на скъпоструващ енджин и в които описаните моменти не присъстват, ще имат да вземат...

Хубаво де, а как всичко това е инкорпорирано на ниво геймплей? Доста добре, бих казал. Играта на практика е последователност от екшън-хорър-екшън-хорър и така нататък. Вече описах горедолу частта със страха, но престрелките не остават по-назад. Основна заслуга за това има и чудесната графична машина – всяка битка се превръща във феерия от светлини, искри, прах и други такива. Графиката заслужава седмица, честно ви казвам. Боевете често са кратки, но винаги зрелищни. Разполагате с девет огнестрелни оръжия и три вида бомби. По всяко време обаче можете да носите само по три пушкала, ако искате ново, трябва да хвърлите някое от тези, които вече имате. Железата са сравнително стандартни – пистолет (носите по един във всяка ръка), shotgun, автомат на име HV Penetrator (наподобяващ арбалета от Painkiller, стрелящ с нещо като метални шипове, с които можете буквално да "заковете" врага за стената), снайпер, базука... Гранатите пък са обикновени, с детонатор и със сензори за движение, като най-интересното при тях е уникалният графичен ефект, който правят, когато избухнат, и който за съжаление е неуловим на скрийншот. Взривната вълна по някакъв начин огъва пространството около себе си и често ви оставя с отворена уста.

Имате и

няколко ръкопашни комбота

които, изпълнени в комбинация с умението на героя да забавя времето (пак тоя bullet time, няма спасение), могат да бъдат доста ефективни. Аз лично обаче не ги намерих за особено полезни. Още повече, че противниците ви разполагат с отличен изкуствен интелект и идеята да тичам към тях, за да ги удрям с приклади, не ми изглеждаше особено добра. Войниците си комуникират помежду си, прикриват се и основната им тактика е да ви обкръжат и да ви минат в гръб – тогава често сте загубени. Страхотна работа са свършили програмистите според мен.

Звукът също заслужава адмирации, защото е изпипан до толкова дребни детайли, че чак ти идва да се плеснеш по челото – например, когато разговаряте с една колежка, чувате гласа ѝ от две места – веднъж, защото стои на два метра от вас и втори път по радиостанцията ви, с която си комуникират всички от екипа. Това не е нещо полезно или важно, но прави добро впечатление – в други игри просто щяхте да я чуете да си казва репликата и толкова... Не знам дали го обясних добре. Кофти е, само когато настъпиш някой паднал на земята предмет – той издрънчава с такава сила, все едно сте чули топовен изстрел, а това не е добре, щом сте изправени на нокти от напрежение. Физиката също е на добро ниво, но е останала недооползотворена: нито ще те накара да кажеш "ехааа!" като в Max Payne 2, където още не бяхме виждали такива благинки, нито е толкова вплетена в геймплея като в Half-Life 2, че да ти пука за нея.

Сега разбрахте ли защо играта ми допадна толкова, макар по принцип да не съм фен на ужасиите? Просто това е една отлично направена игра.

На практика нямам забележки – вярно че slow motion-а ми се стори бая безполезен, а на някои моменти се опитват да ви стреснат типично по детски (за секунда на екрана се появява окървавено лице), но това въобще не е повод да намалявам оценката. Така трябва да се правят игри според мен – важно е геймката да докосне нещо по-навътре в теб. Нещо, което си смятал, че едно компютърно забавление не може да изкара на бял свят. Е, поне при мен успя. Дълго мога да ви описвам какво точно почувствах, когато за първи път се срещнах със специалните войници, носещи броня, която ги прави невидими, но май е по-добре да го изпитате сами.

Пробвайте играта и ако усетите същото нещо във въздуха, значи сме се разбрали. Ако не... здраве да е, ей го къде е Quake 4. :)

Пламен Димитров

fresh

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел и глобул

мелодии топ хитове

мелодия	моно	поли
коледни хитове		
mahmut abi - koledada	24166	24167
колeда - last christmas	24168	24169
колeда - we wish u merry xmas	24171	24172
колeда - jingle bells	24173	24174
дунавско хоро	24175	24176
дядо мраз	24177	24178
червените ботушки	24179	24180
dance хитове		
tatu - all about us ново	24031	24032
ricky martin feat amerie - i don't care ново	24033	24034
sean paul - we be burning хит	24035	24036
craig david - all the way хит	24037	24038
akon - belly dancer хит	24039	24040
morandi - love me хит	24041	24042
nada topcagic - od vikenda do vikenda	24043	24044
the black eyed peas - don't lie хит	24045	24046
50 cent - disco inferno	24047	24048
will smith - switch	24049	24050
u2 - city of blinding lights	24051	24052
tony yayo ft. 50 cent - so seductive	24053	24054
the offspring - can't repeat	24055	24056
thalia - amar sin ser amada	24057	24058
rihanna - pon the replay	24059	24060
nine inch nails - the hand that feeds	24061	24062
missi eliot ft. fatman scoop & ciara - lose control	24063	24064
mariah carey - shake it off	24065	24066
juanes - la camisa negra хит	24067	24068
gwen stefani - hollaback girl	24069	24070
green day - wake me up when september ends	24071	24072
gorillaz - feel good	24073	24074
destiny's child - cater 2 u	24075	24076
daddy yankee - lo que paso paso	24077	24078
the pussycat dolls - don't cha хит	24079	24080
arash - temptation	24081	24082
activ - doar cu tine	24083	24084
kati garbi - esena mono хит	24085	24086
alina&costi - am doar	24087	24088
50 cent - just a lil bit	24089	24090
shakira & alejandro sanz - la turtura хит	24091	24092
daddy yankee - gasolina	24093	24094
backstreet boys - incomplete хит	24095	24096
gunter feat samanta fox - touch me	24097	24098
nelly ft. tim mcgraw - over and over	24099	24100
ъпсурт - 3 в 1	24210	24209
фолк хитове		
малина - нека да не знам ново	24103	24104
райна - любов по скалата на рихтер хит	24105	24106
мария - не те обичам ново	24107	24108
камелия - в сърцето си ми ти хит	24109	24110
анелия - как предаде любовта хит	24111	24112
гергана - последна вечер	24113	24114
ивана - ние сме номер едно хит	24115	24116

хит само при нас преслава - финални думи

видео клип 24252 · моно 24101 · поли 24102 · true 24341

тема 24342 · картинки 24343 24344

true tones специално от ъпсурт

звъни ти телефона, може да не се виждаме, но е важно да се чуваме	24117
връщай парите ше ти е** майката	24118
вдигни бе нишесте	24119
съсипахте ми живота	24120
системата е очилата на диадема и върти по кафетата	24121
ставай кафето изстина	24122
sms брато	24123
пуша козче да, нещо	24124
помня времето когато си вдигаше телефона...	24125
никъв респект към гангстери	24126
ей, грозна история мани	24127
гад мръсна	24128
беше ми много приятно	24129
кой е**л е**л	24130
дадох ти пари на заем...	24131
ало голямото зло ти се обажда	24132
3 в 1	24211



true tones

коледни	
снежанка - аз съм палавата снежанка	24181
снежанка - ей сега си обувам червените ботушки и идвам при теб	24182
ъпсурт - снежанке дедо ти се обажда...	24183
cover на mariah carey - all i want for christmas is you	24184
last christmas	24185
jingle bells	24186
мацка - весела коледа	24187
дядо коледа - хо хо хо	24188
лафове и звуци	
маце маце, коте пате	24133
не вдигай шефа е	24134
уф, кой досажда пак бе	24135
бай брадър е	24136
не не вдигай невероятен си, искам още	24137
ти мене уважаваш ли ма или не ме уважаваш	24138
кво зяпаш бе, изпушляк	24139
генерал борисов, документи за проверка	24140
леле тоя как е зацапал свещите	24141
шушляк на мобилния	24142
някой някакви други желания да има	24143
малий, голям скандал са заформя	24144
секс по време на формула 1	24145
лудата мравка	24146
бебешки смях	24147
ааааа крокодил	24148
реч на тодор живков	24149
секс в палава компания	24150
свиркане по мацка	24151
мани тоя пак звъни	24152
каде си ма парцал	24153
забих от звънене, рестартирай	24154
полиция - мини в дясно	24155
филмови лафове	
mr. anderson, wellcome back	24156
лъки, ти не си котка, ти си геврек	24157
сега ще видите вие кон боб яде ли	24158
ти знаеш ли, че имаш страшни очи	24159
айшето от факултето	
асане любовницата са обажда, вдигни го тоз телефон най на края	24160
бате колко свирки да ти направим че да го вдигнеш бе	24161
хасане бързо, децата нещо	24162
кой е**л е**л, кака утре се жени	24163
шукар бибитка на керемидка	24164
направо съм номер 1 съм	24165

биоритми

преди да направиш каквото и да е, провери своите ⇨

Biorythmes

физически	- 63%
емоционално	- 22%
интелектуално	- 75%
духовно	- 99%
чувствено	- 38%

изпрати **24272** на номера за поръчка

mBiorythmes представя състоянието на основните ни био-енергии - физическа, емоционална, интелектуална, духовена, чувствена, естетическа и интуитивна.

въведи твоята рождена дата, за да създадете персонална карта на твоите биоритми за избрания от теб ден.

бг софийски транспорт представя:

градски транспорт в границите на СОФИЯ

24273

искаш да пътуваш до младост, люлин, обеля или където и да е в СОФИЯ, но не знаеш как да стигнеш до там. а може би стоиш на спирката и покрай теб минават тролей, трамвай, автобуси или маршрутки, но за къде пътуват не знаеш. е, ние ти решихме проблема. помислихме за всички пътуващи в СОФИЯ.

речници всякакви

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

- англйско-български 24274
- българо-английски 24275
- българо-испански 24276
- немски-неправилни глаголи 24277
- френско-български 24278
- немско-български 24279

черно бели лога

24280 · 24281 · 24282 · 24283 · 24284 · 24285 · 24286 · 24287 · 24288 · 24290

логочистачка

преди · след · за модели нокиа и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати 24291 на номера за поръчка

true tones кавъри на топ хитове

cover на morandi - love me	24189
cover на roy orbison - pretty woman	24190
cover на village people - ymca	24191
cover на right said fred - i'm too sexy	24192
cover на james blunt - you are beautiful	24193
cover на geri halliwell - it's raining man	24194
cover на beatles - let it be	24195
cover на tatu - all about us	24196
cover на sugababes - push the button	24197
cover на sean paul - we be burning	24198
cover на queen - we are the champions	24199
cover на craig david - all the way	24200
cover на akon - belly dancer	24201
cover на pussycat dolls - don't cha	24202
cover на irene cara - flashdance	24203
cover на eminem - ass like that	24204
cover на bon jovi - it's my life	24205

теми мечтата на твоя gsm

24212 · 24213 · 24214 · 24215 · 24216 · 24217 · 24218 · 24219 · 24220 · 24221 · 24222 · 24223

любимци тамагочи

котенце 24224 · мече 24225 · рибка 24226 · дракон 24227 · кученце 24228

цветни картинки

24292 · 24293 · 24294 · 24295 · 24296 · 24297 · 24298

24299 · 24300 · 24301 · 24302 · 24303 · 24304 · 24305 · 24306

24307 · 24308 · 24339 · 24310 · 24311 · 24312 · 24313 · 24314

24315 · 24316 · 24317 · 24318 · 24319 · 24320 · 24321 · 24322

24323 · 24324 · 24325 · 24326 · 24327 · 24328 · 24329 · 24330

24331 · 24332 · 24333 · 24334 · 24335 · 24336 · 24337 · 24338

цветни анимации

24229 · 24230 · 24231 · 24232 · 24233

24234 · 24235 · 24236 · 24237 · 24238 · 24239

24240 · 24241 · 24242 · 24243 · 24244 · 24245

24246 · 24247 · 24248 · 24249 над 18 год. · 24250 над 18 год. · 24251 над 18 год.

видео клипове

- анелия - как предаде любовта 24254
- ъпсурт - 3 в 1 24206
- секси дупе 24255
- ненаситница 24340

sms картинки

24256 · 24257 · 24258 · 24259 · 24260 · 24261 · 24262 · 24263 · 24264 · 24265 · 24266 · 24267 · 24268 · 24269 · 24270

само при нас ново sudoku пъзел

маниашка главоблъсканица с четири нива на трудност. разреши ги и ще се почувстваш удовлетворен!

24271

* как да поръчам?

пример за поръчка: 71179N → 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola



Още по-добра е. Готов ли си?

PC
XBox
PS2
GBA

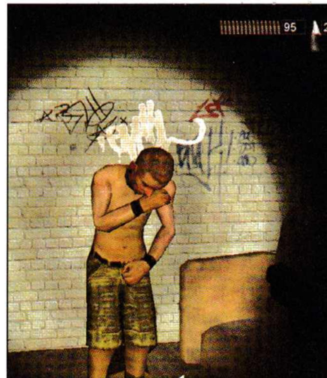
The Suffering: Ties That Bind

жанр: **Survival horror** | издател: **Surreal/Midway** | **www.sufferingtiesthatbind.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | CD: **3**

Ужасът. Бавно пропълзяващите по гърба ти капки ледена пот карат тялото ти да претръпва. Стомахът ти се е свил на топка. Не знаеш кое е реално, кое е добро и зло. Всичко се оплита, а ти просто желаеш да се махнеш от тук, да оставиш спомена да се стопи, докато осъзнаваш, че желанието ти е невъзможно. А най-ужасното – това, което бавно прояжда душата и мислите ти, е една малка идейка. Оформя се постепенно – да проумееш злото у себе си, злото у околните, да разбереш колко силно и безпощадно е то...

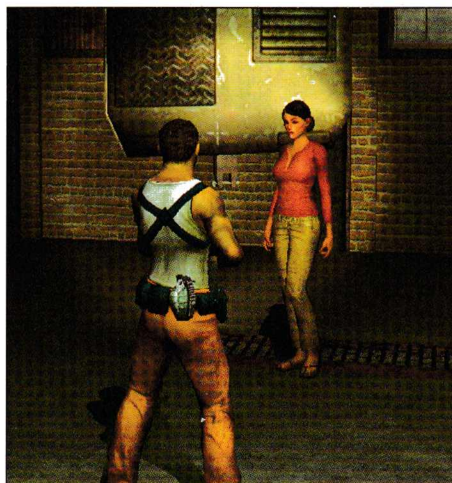
AtmosFEAR

Има много начини да уплашиш един човек в развлекателната индустрия. Типичен пример за клишираност например е Doom 3, в който след първия половин час, дори без да поглеждаш, размазваше монстрите, скрити по тъмните кашета и с нескрито презрение процеждаше през зъбите си “Noob!”. Има и психотрилърчета. Някои пък разчитат на лигави чудовища, други на невъобразимата жестокост на хората. Общият знаменател в това уравнение е, че малко или много сме виждали почти всичко, което може да ни се покаже. Претръпнали сме до такава степен, че подминаваме поредната разлигавена мутра с просто повдигане на рамене. Именно затова първият Suffering изравдва публиката толкова много. В него авторите бяха използвали клишета – да, но ги бяха преработили по един много фин и интересен начин. В момента, в който някой номер се изтъркваше, те сменяха подхода и започваха да пилят нервите ви с коренно различен способ.





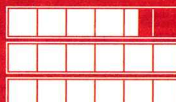
Както вече споменах, има игри, които плашат с демоните около нас, и такива, използващи демоните вътре в нас. Усещането, с което те оставя The Suffering, а и продължението му, е от нещо гнило дълбоко в теб самия. Подобно на това, с което те оставя Sin City, след като излезеш от киносалона. А като прибавим към това и адски оригиналното разплитане на историята, в която всяка ваша крачка определя не само какъв ще е финалът, но и по кой път ще минете, разбирате защо това е едно от събитията в хорър жанра за тази година.





Кръгът се затваря

Историята продължава точно от момента, в който завършва първата игра. Рецидивистът Торк се е измъкнал от

графика
звук
геймплей

6
общо

превзетия от изчадия остров и се връща в родния си град Балтимор. Интересно е, че в зависимост от решенията, които сте взимали в оригинала и моралният ви уклон, ще се промени дори интрото. Отново ще ви се подхвърлят малки късчета информация относно това, кой всъщност е убил семейството му, ще видите няколко нови лица (включително това на главния лошковец Блекмур) и ще ви се поднесе един наистина добър финал, който за пореден път ме остави с увиснало чене.

Както вече споменах, всяко ваше действие определя хода на играта. Затова историята ѝ е динамична. В зависимост от това дали помагате на заблудените души или отстрелвате всеки цивилен, уклонът ви ще се променя между добър, лош и неутрален. Което, освен в диалозите, се отразява и на звяра вътре във вас – тайното ви оръжие, което ще се придвижва заедно с вас към мрака или светлината, и променя специалните си атаки. Затова и историята не подлежи на пълноценно описание – тя е такава, каквато вие си я направите. Гадно, но факт – да бъдете добри е значително по-трудно, отколкото да сте лоши. Най-често ще се налага да спасявате останалите персонажи около вас, а това е особено начинание, изискващо значителни усилия.

Промяната в мястото на събитията – преместването ви от Кони Айлънд в Балтимор – също оказва силно влияние. От една страна, затворническите митове и страшни приказки са заменени с не по-малко стряскащите градски легенди. От друга, намирате се там, където всичко е започнало, и със серия от ретроспекции ще разберете с какво се е занимавал младият Торк, преди да попадне в пандела-та, самата причина за влизането му на топло, как се е запознал с жена си и много други малки фактчета, нужни на верните фенове. Нямаше да съм толкова впечатлен, ако авторите не бяха използвали до почти нереална степен похватите, познати ни от първия Half, т.е. вие се чувствате част от всичко, ставащо на екрана.

От трето или от първо лице?

The Suffering беше откровен 3rd person, в него оръжията бяха повече за цвят на историята и цялото плашене. Сега нещата стоят по малко по-различен начин. Авторите са съчетали доста добре сървайвъл хорър елементите с тези на откровени пуцалки, но като цяло играта е станала малко по-екшън ориентирана. По всяко време можете да смените визуалната перспектива от трето в първо лице, което е доста по-удобно за повечето престрелки. Отново ще има моменти, в които ще си броите патроните и се молите да не ви вземат последните 7% от кръвта. Но пък са добавени и мигове, в които просто се превръщате в машина за сеене на смърт, танцуваща с по една рязана двуцевка във всяка ръка и изпитваща почти сексуално удоволствие при всеки гад, разпръскващ се на кървави парченца в лицето ѝ.

Да, Торк може да носи две оръжия едновременно. Можете да използвате и прикладите за melee удари, така че дори патроните да свършат, да не оставате съвсем беззащитен. Иначе арсеналът ви е значително обогатен. Добавена е тежка артилерия под формата на гранатомет и РПГ седмица, както и тежка картечница М60. Тези оръжия са особено важни за някои от битките. Рязаната двуцевка и двойката колтове/револвери са все така надеждни, а със Скорпионите (новите SMG-та) ще се почувствате като Max Payne. Всеки фраг бавничко ви помпа скалата на яростта. Когато я запълните, можете да извикате аватара/чудовището си.

Противниците

Изглежда авторите са преценили, че вече не могат да ви стряскат с лошковците, затова пък са пипнали старите, добавили са няколко нови и в общи линии са увеличили бройката им на всяко ниво. Отново ще се сблъскате с куклоподобните Slayers и огнените девици. От новите страхотии най-впечатляващо е ченгето с отрязани крака, 4 автомат, а подаващи се от гърдите му и фенерчето, забито в челото. Добавени са и "убер" същества. Ще ги разпознаете по размазаната им аура и това, че са доста по-големи/страшни от малките си братчета. Те могат да призовават до 2 свои копия, а единственият начин да бъдат убити, е с чудовището ви.

Изцяло нов геймплейен елемент внася присъствието на специалните части. По време на епизодите, в които се сражавате с тях, усещането се сменя тотално от сървайвъл хорър към урбанистичен военен шутър. За цвят има и ниво, в което ще трябва да обстрелвате неща с монтираната на гърба на джип тежка картечница, само за да се озовете в поредния канал. Добавете към това доста оригиналните битки с босове и ето ви я рецептата за увлекателност.

Графично

Играта не е първа хубост, но това, което не е постигнато с енджин, е направено с оригиналност. Кътсцените са минали през "състаряващ" филтър за по-автентично усещане. Монстрите и Торк са добре моделирани, а главният герой променя външността си в зависимост от морала. Ако сте лош например, тялото ви се покрива с лишеи и язви. Да не забравяме и просветванията на сцени и картини от време на време. Звукът – без коментар, просто е перфектен. Та ако искате да се наплашите хубавко или просто да изиграете една наистина добра игра, това заглавие е за вас.

Георги Панайотов
(G30rg1 p@n@10t0FF)

Пристрастяването е неЦивилизовано!

PC
XBox
PS2
GBA

Civilization 4

жанр: **Turn-based strategy** | издател: **Firaxis/2k Games** | **www.civiv.com** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**



Преди да започна да пиша за тази игра, искам да уточня нещо. Всеки, който не знае какво е Civilization и никога не я играл, спокойно може да зачеркне титлата геймър пред името си. Ако все пак сте wanna-be геймър, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО опитайте това заглавие, без да четете статията.

Ако трябва да съм честен, когато разбрах, че Сид Майер работи над нова Цивилизация, силно се надявах тя да прилича повече на първата и втората част от серията, отколкото на третата и нейните продължения. Ето че надеждите ми не се оказаха напразни и този месец на бял свят се появи, ако не най-добрата Цивилизация, то поне един достоен наследник на останалите части от серията. Изглежда чичко Сид Майер, както и целият екип на Firaxis, са се потрудили добре и са успели да съберат най-доброто от всички три части досега, че и са добавили и шепа новости.

Истината е, че в Civilization 4 няма да видите много нови идеи, но пък за сметка на това дори и малкото промени са сполучливи и добавят много приятни аспекти в играта. За да мога да ви обясня за тях и за новите неща обаче, трябва да започна с това

Какво е Civilization?

Въпреки че ми е трудно да приема, че има хора, кои-



графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо



FIRAXIS GAMES

Firaxis Games е основана през 1996 г. от ветерана в гейминг индустрията Джеф Бригс.
В компанията, намираща се в щата Мериленд, работят много известни имена от бранша, най-влиятелното от които със сигурност е Сид Майер.
Сред най-популярните му хитове са игрите Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Civilization, и Alpha Centauri. За повече информация, можете да посетите www.firaxis.com.



то не знаят какво е Civ и никога не са играли на нея, ще се опитам с думи прости да дам някаква картина за нещата. Най-основното, което трябва да бъде отбелязано, е, че Civilization е походова стратегия, която проследява както възхода, така и падението на човешките култури през вековете. До тук нищо революционно. Концепцията на геймката обаче е факт вече повече от десет години, като за това време единствените по-революционни промени, които са правени, са по графиката и звука. Геймплея на серията Civilization е съсредоточен върху множеството аспекти на контрола над една държава, а именно икономиката на страната, военната политика, дипломацията, научното развитие и др. Общо взето, за да се развивате успешно и да побеждавате другите цивилизации, ще трябва да се опитаме да

изпълните петилетката за три години

За да улесните задачата си, единственото, което трябва да направите, е добре развита мрежа от градове, между които да текат добри търговски отношения. Ще ви се наложи д а добивате ценни ресурси, да откривате революционни науки и така да тласкате цивилизацията си в нови епохи. В играта можете да избирате дори и различни строеве на управление на обществото (робовладелство, тоталитаризъм, комунизъм и т.н.). С течение на времето идеята на Цивилизацията не се е променила, но се е изчистила, утвърдила и подобрила в множеството детайли, които правят геймплея ѝ толкова пристрастяващ.

Според мен Civilization 4 е може би най-доброто нещо, което можете да поиграете през този месец, независимо дали сте фен на стратегически игри, любители на историята или просто искате да опитате нещо качествено. Най-очевадната промяна в четвъртата част на геймката за мен бе графиката ѝ. Firaxis Games са използвали графичният енджин Gamebryo Technology, който изстисква всички възможности на видеокартата ви и така Civ4 изглежда много пипната в своята приятна триизмерна перспектива. Най-готиното предимство на този енджин е възможността да зуумвате навътре и навън към земното кълбо, като, отдалечавайки камерата, нещата заприличват леко на Google Earth. :)

Малко недоразумение или по-скоро недомислица е фактът, че юнитите ви изглеждат около три пъти по-високи от дърветата и сградите, което на моменти ме подразваше. Може би все пак това по-скоро е решение на дизайнерите, отколкото нещо, което са изпуснали. :) Иначе всички войници, градове и терени изглеждат много свежо, заоблено и галят окото. Интерфейсът на менютата не е много променен и концепцията му е горе-долу като тази в първата Цивилизация. Като лека промяна трябва да спомена добавената нова скорост за игра, като сега изборът вече е между Fast, Normal и Epic. Третият режим според мен дава най-добра възможност за развитие, като така една игра може да продължи няколко дни (за сравнение на Fast можете да приключите за 2-3 часа, а на Normal за 4-5).

Добавени са и нови възможности за победа над противниците ви. Това е едно от най-приятните неща в концепцията на тази геймка, защото няма да ви се налага да правите това, което авторите са решили. Начините да станете

Цивилизацията на Цивилизациите

са много – можете да избиете и заробите всичките си врагове, можете да постигнете културна победа, като станете най-развитата култура на цялата планета, можете да достигнете до религиозно превъзходство като накарате всички други да приемат вашата вяра и т.н... Споменавайки религията, трябва да кажа, че това е новост за серията. В предишните части, единственият способ за контрол над населението бяха идеологиите, които присъстват. Сега те могат да бъдат всякакви – монархия, република, теокрация, феодализъм, фашизъм и други. В четвъртата част на играта авторите са решили да добавят и религии, с които можете да правите населението си по-радостно и по-културно. Можете да бъдете християни, будисти, мюсюлмани, хиндуисти и прочие.

Това е основният способ, с който можете да достигнете до религиозна победа. За целта трябва да пратите мисионери и да разпръснете влиянието си по целия свят. Така всички ще плащат малко данък на Ваша милост, която е разпространила великата манипулация повсеместно. Религиите имат много важна роля и при дипломацията и търговските отношения между вас и вашите съседи, като

сега това е единственият способ да се разбирате добре с тях.

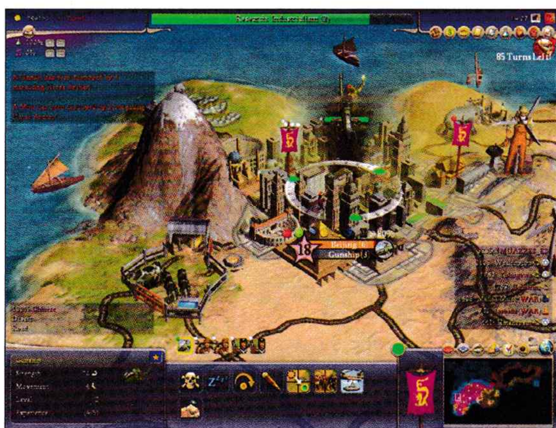
В този ред на мисли трябва да спомена и за промяната, направена от Firaxis по отношение на границите ви. За разлика от предишната част, вече е добавена възможност за сключване на примирие с клаузата „Отворени граници“, като така нямате да имате проблем да се придвижвате из територията на вашите приятели. Това е важна промяна в концепцията на играта, защото в първа и втора част граници нямаше и свободата на предвижването беше неприкосновена. Затова пък в трета част прекосяването на противникова граница беше еквивалентно на обявяване на война.

Друга крачка напред спрямо третата част е направена с откритията. Сега технологичното дърво е същото, както преди, и е отворено както в Civ 1 и 2. В третата част авторите бяха разделили науките на различни епохи и докато не се откриеха науките от едната епоха, не се отваряха тези от следващата.

Сега епохите са на лице, но преходът в тях е свободен, необвързващ и неограничен. Точно това дава възможност при по-добри познания на технологичното развитие да достигнете до мускетари например, доста преди противниците да направят това. Такава беше добрата стара система от Civ 1 и 2, която не работеше в третата част, а сега не ви гарантира победа, но ви гарантира надмощие в определен етап.

Терените в четвъртата част на култовата Цивилизация също са направени







много добре.

Триизмерните планини

добре нарисуваните ресурси, животните, горите, джунглите, пустините и всичко останало по картата само може да радва очите на тези, които не играеха Civilization, защото била грозна.

По отношение на въоръжените конфликти Firaxis също са се представили много добре. Вече виждаме как юнитите ви се бият, как кръвта им пада и защо (което е най-важното за един играч с претенции). Преди се случваше някой слаб юнит да избие трима четирима врази, а геймърите изпадаха в невиждан шок, защото не можеха да си обяснят защо това се случва. Сега всичко е обяснено елементарно – бонусите срещу определен тип единици, слабостите на някои войници и т.н. Дори ако натиснете бутона Alt, можете да видите какъв е шансът ви за победа! Приятна новост в четвъртата част е и разпределението на опита на бойните ви единици. Сега те вече могат да получават

специфични ъпгрейди

които да им осигуряват например 20% по-добри шансове при атака на град, 10% по-бързо лечение, лечение при движение, 10% увеличение на силата и др. Колкото повече опит трупат вашите войници, толкова повече и по-интересни ъпгрейди излизат на бял свят. Така можете да специализирате определени взводове за атака на градове, други – за защита и прочее. Не трябва да забравям да спомена и за множеството нови възможности, които имат работниците – те вече правят мелници, различни типове ферми, конюшни, различни видове мини и т.н.

При строежа на чудесата Firaxis на са направили особено големи промени, освен че са направили група, наречена National wonders, от които не можете да имате по повече от две в град. За тези, които не са запознати, ще кажа, че чудесата са изключително скъпи проекти, които дават ценни бонуси и предимства на нацията ви.

Малка промяна можете да забележите и при избора на цивилизация. Сега, освен че някои нации имат по

повече от един лидер

самите водачи притежават качества, като например организиран, военен, философ (в третата част имаше опит за въвеждане на това правило, който според мен не беше толкова успешен). Всяка нация си има специфичен, уникален юнит – например индийските работници работят по-бързо, немските танкове са найсилни, американската пехота, както и египетските кавалерии са непобедими в епохите си.

Истината е, че колкото и да пиша и да обяснявам, опитът ми да ви представя Civilization е също толкова абстрактен, колкото напъните на някои хора да опишат устройството на света. За него, можете да прочетете тук: *http://www.cia.gov /cia/publications/factbook/geos/xx.html* (наистина е забавно – проверете този адрес!), а Civilization се овладява най-добре пред монитора. Затова стига сте чели статии и представяния на игри, а намерете отнякъде новата Цивилизация. Така със сигурност няма да мигнете дни наред!

Орлин Широв



Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **17"** BENQ, **17" LG Ultra Flat**

Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **19"** LCD HP, **19" LG Ultra Flat**

Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon **2,5Ghz**,
GeForce **5600**, **17"** Samsung monitors

Възможност за игра във всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source, StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft, C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III, SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller, Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor, Rome: Total War, Battlefield: Vietnam

САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!

КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

Признавам, че последната игра от поредицата Worms, която имах инсталирана на компютъра си, беше Worms: Armageddon, излязла през далечната 'илядо деветстотин деветдесет и девета година. Така че, за щастие или не, съм пропуснал разните вариации по темата от типа на Тетриса Worms Blast или симулатора на детски пясъчник Forts Under Siege. Та опирайки се само на опита си от "плоските" двуизмерни червеи, останах изненадан от факта, че всъщност разликите не бяха чак толкова много...

Блудният червей-командос отново е тук

В интерес на истината, на пръв поглед Worms 4 ми се стори излъскано до блясък копие на Worms 3D. В тази част от серията имаме класическо завръщане към корените на чистия, брутален и комично-изродски екшън, с който поредицата стана толкова известна. Край на средновековните крепости, към които



Едно от малкото места, където да те нарекат "червей" не е чак толкова обидно

PC | XBox | PS2 | GBA

Worms 4: Mayhem

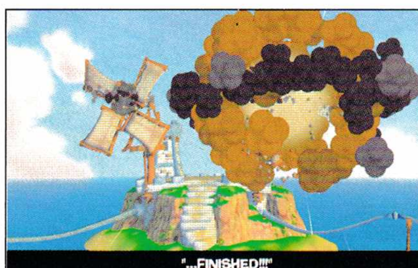
жанр: **Arcade** | издател: **Codemasters/Team 17** | **http://www.wormsmayhem.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

трябва да прикрепяте катапулти, край на разноцветните плочки, които трябва да взривите с базука.

В основата на играта стои най-висшето същество, съществуващо на планетата Земя – червеят. Само по себе си това създание има потенциала да завладее света, а помислете си какво ще стане, когато на едно място се съберат няколко такива като него. Перфектният отбор за масово унищожение. Всеизвестно е обаче, че великите умове не могат да делят властта, затова често срещите между съперничещите си групи червеи започват със смешна физиономия, прерастват в тотална война и завършват с доста разоран пейзаж. Накратко: целта в джитката е да помогнете на от-









графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

бор от няколко червея-войни да се разправят с група себеподобни. Това е. Няма какво много да му мислите – направо се хвърляте в патакламата.

На ваше разположение е огромен арсенал от изцяло конвенционални и често срещани оръжия като гърмящи овце, гърмящи възрастни жени (по-известни като бабички), гърмящи банани и други. Единствените неща, с които трябва да се съобразявате, са балистиката (ракетите на базуката и различните гранати/мини/бомби, освен че не растат по дърветата, и не летят по права линия) и посоката на вятъра. Оттам нататък целта е само да пада фън.

Основен белег на играта е, че практически всичко по нивото може да се разруши. Ако враг е застанал зад някаква преграда, не е проблем да го взривите барабар с прикритието му. И все пак на ваше място не бих очаквал голям реализъм в това отношение – често можете да видите оцелели парчета от пейзажа просто да си стоят във въздуха, сякаш гравитацията не съществува. За вашите войници обаче земното привличане е сериозен проблем, а най-неприятно е, когато полетите неспасяемо към водата, обграждаща всяко бойно поле... От време на време от небето падат сандъци с нови оръжия и други благинки, придружавани от някой дебилен веселяшки надпис (личен фаворит ми е "OMG IT'S A CRATE!!1! LOL" :)).

Завръзката

Ако искате да има някаква история зад всички размазани по паважа розови килъри, такава присъства, макар да е далеч от всякаква оригиналност. Четири червея (аз си избрах такива с вид на дискоманиаци от 80-те :)) пристигат в университета Worminkle, който се намира под ръководството на професор Worminkle, и естествено веднага са подбрани да свършат някаква работа. В случая става въпрос за силово изчистване на университетския двор от разни пияни представители на съседната Алма Матер. Впоследствие играта загрубява, когато взривявате закусвалнята, снабдителната база, военния завод и други важни обекти на вразите. А след една подла засада сте принудени да избягате с машината на времето на професора в...

Ами в миналото. Там машината ви е разглобена и окрадена от разни магьосници, рицари и друга такава паплач. Естествено, се заемате със задачата да претарашите замъците и магическите кули на последните, за да си върнете чарковете. А когато го направите... това ще си го откриете сами. ;)







Всяка мисия дава определен брой монети, с които можете да купувате разни джунджурийки от червейовия магазин. Отделно в играта са включени и няколко "фабрики" – за производство на нови оръжия например. В нея можете да настроите всичко по пуцалото – цвета, вида, формата, дали да е отровно и т.н.

Разхвърлянето на компютърно управлявани червеи е забавно до един определен момент. Това, което всъщност издигна Worms на пиедестал, е мултито. Там вече пролича кой-кого и на кого му е по-голям червеят. Играта предлага доста възможности в тази насока.

Графиката е в анимационно-детски стил, все едно гледате предаване по Cartoon Network, а не края на цивилизацията. Глупавите физиономии пред лицето на смъртта отдавна са отличителна черта за серията Worms. Прибавете към това оцъкленатa поза, една афро-прическа и розови диско-очила с формата на звезда и няма как поне да не се ухилите.

Репликите са пак от този калибър – отхвърчалия на десет метра във въздуха след взрив на стара бабка-червей, ако оживее, не забравя да промърмори едно "Ще те пипна" с гласец, толкова тънък и писклив, че чак звучи заплашително. :) От друга страна, филмчетата и брифингите са "озвучени" доста куцо – целта на задачата ви се обяснява с изречение от рода на "Мими мимимими ми мими мимими", а отдолу надписи превеждат. Това започва да дразни около петата мисия.

Големият въпрос

А големият въпрос е: Абе това не съм ли го играл вече? И големият отговор е: Да, при това не твърде отдавна. Както казах и в началото, играта е замаскирана нова версия на Worms 3D. В цялата джитка няма дори една-единствена важна (!) нова идея. Геймплеят е останал непроменен, графиката е пипната съвсем малко, а това пискливо "ще те пипна" го имаше още в Armageddon-а по дяволите!

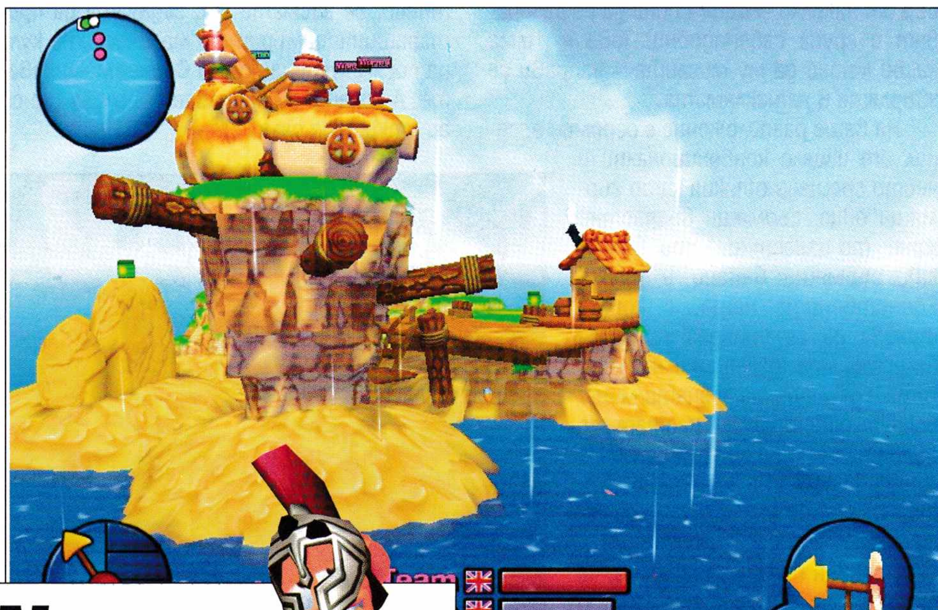
И всъщност това ли е краят на серията? В този формат, надявам се, да. Действително, играта се върна към корените си, но всъщност само ги изкопира и претендира да е нещо ново. А комай не е така. Според мен Worms Blast и Forts Under Siege бяха до известна степен провал и беше добре да се появи серия, която да заздрави връзката с традициите на поредицата, но също така нямаше да е зле тази серия да предлага поне нещо... ново!

А в момента имам чувството, че ревюирам Триизмерните Червеи. Наистина липсата на какво ново да се каже е потресаваща. Така че силно се надявам да няма следваща част със същата идея. Ако е пак нещо абсурдно като Фортовете, пак бих пасувал. В крайна сметка и да не се появят нови версии, няма да е фатално, един истински червей трябва да знае кога да спре. За да не се прекатури в бездната. :D

Пламен Димитров

History of Worms

Червеи. В геймърските среди отдавна е известно, че тези на пръв поглед безобидни пълзящи твари са едни от най-изпечените убийци на света. Чудите се кой е разграбил Рим, кой е счупил носа на Сфинкса или кой е потопил Титаник? Не се чудете повече. Пазете се, когато сте близо до тях. Ако случайно откриете, че баба ви е изчезнала, не си правете труда да звъните в полицията – тя най-вероятно вече е била присъединена към арсенала им...





Десет години война

Серията Worms е една от най-старите игрови франчайзи, за които се сещам. Цялата история започва преди десет години, когато една малка фирма от Йоркшир, Великобритания, на име Team 17, пуска първата игра от поредицата, озаглавена просто Worms. Името не е абревиатура, не е съкратено от Worms: Destroyers of Worlds, Planets and Other Celestial Bodies, а е кратко, ясно и просто. Точно като геймплея, който седи зад него.

Идеята я знае почти всеки геймър. А тя общо взето е, че под ваше командване се намира един отряд червеи, чиято единствена мисъл, стремеж и цел в живота е да унищожат по възможно най-комичен начин противниковата чета. Графичната платформа е двуизмерна, стилът на игра – походова стратегия (най-опростен вид, без строежи на засукани замъци и други такива). При всеки ход управляваме по едно червейче, придвижваме го на късо разстояние за по-добър прицел, избираме си оръжие от доста богат и щур арсенал и с всички сили се опитваме да заличим противника от лицето на земята.

Макар и звучащо елементарно на хартия, практиката показва друго. Worms е една от игрите, за които можете често да чуете определението: "отнема минути, за да се научи, и цял живот, за да се усъвършенства". При всеки изстрел трябва да прецените добре силата му, скоростта и посоката на вятъра, особеностите на терена... Някои оръжия, като пушката-помпа например, действат веднага, други (гранатите) са с таймер и избухват след определено време. Добре поне, че врагът не може да мърда, докато се целите, иначе играта щеше да е невъзможна.

Самият арсенал

е съставен както от конвенционални железа като пистолети, УЗИ-та и базуки, така и от нестандартни и забавни (и смъртоносни) "оръжия", като например бананова бомба, експлодираща овца, стара бабичка, скункс и други. Освен това във всяка следваща игра от поредицата се добавят нови и нови джунджурии. Важен аспект на геймплея също така е, че нивата са напълно деформируеми – с други думи всичко може да бъде разрушено. Понякога това дори се налага – защо да се целите във вражеските червеи, когато е много по-лесно да изпарите земята под тях, за да ги издавите във водата под нивото. Да не говорим, че повечето карти са осеяни с всевъзможни взривоопасни и потенциално застрашаващи живота предмети, които могат да доведат до ефектна верижна реакция с доста добри резултати на цената само на една ракетка...

Погледната от техническата ѝ страна, Worms не е нищо особено. Графиката е грозновата дори за времето си, но за сметка на това джитката тръгва дори на абсолютни щайги от типа на 386-ца с 4 MB RAM. Но не техническите характеристики са това, на което тя разчита, а най-вече леко дебилния (в добрия смисъл) хумор, изобилстващ в нея. Дали ще са гласчетата на червеите, дали малките гробчета, които оставят след смъртта си, дали физиономиите, които правят, макар последните да си личат по-добре в следващите части, където визията е с една идея по-добра.

Ключов за успеха на играта е и изпипаният ѝ мултиплейър, който дава възможност на до 16 човека да се включат в hot seat борба.

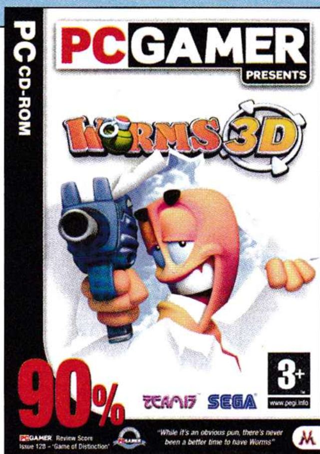
Времето минава и през 1997 на пазара излиза

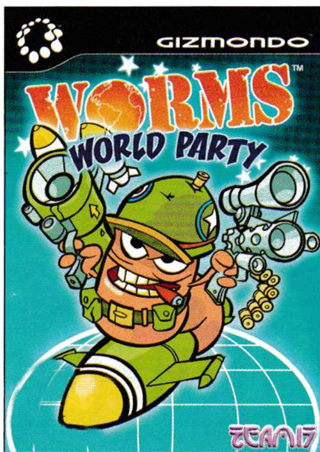
Worms 2

В основата си тя е същата игра: пак командвате червеи, които пак се опитват да пръснат мозъците на враговете си (алегорично, защото червеите нямат мозъци :)). Новостите са подобрена графика, по-богато въоръжение и тонове но-

ви звуци за подчинените ви. Още повече, че в експанжъна за оригинала (Worms: Reinforcements) е въведена възможността да слагате свое озвучение. Както казват хора, видели тази екстра на живо: никога няма да погледнете на червеите си по същия начин, след като сте ги чули да говорят с гласа на Силвестър Сталоун. :) Още по-могъщи възможности за multiplayer, случайно генерирани нива – това е, което предлага двойката. В крайна сметка, ако нещо не е развалено, защо да го оправяме?

Две години по-късно, през 1999-та, се появява Играта с главно "и":





Worms: Armageddon

Много хора смятат, че тази част е своеобразен връх в поредицата и най-добрата игра с червеи изобщо и аз съм склонен да се съглася с тях. Още помня колко се ядосвах, че не мога да я подкарам на Win NT... Както и да е, в основата си това е все същата игра, но с допълнително "от всичко по много". Доизкусурена е графиката и джитката вече е наистина приятна за гледане, макар все още да остава недокосната от третото измерение. Вече ясно си личат шантавите физиономии на "войниците" ви, когато противникът им сложи мина на главата. Важна новост тук е появата на българския трикольор, който можете да използвате като знаме на отбора си. :) Сингъл кампания и добро AI на компютъра са други две отличителни черти на тази част. Общо взето най-доброто от Worms, събрано на едно място.

Worms World Party

За добро или лошо, последната изцяло 2D част от поредицата. Според мен обаче тя не заслужава определението нова игра, а по-скоро може да се смята за адон към Armageddon. Разпространителите се кълнат, че графиката е пипната, но ние не им вярваме много. Единствената по-важна екстра тук е дебелата wormopedia или енциклопедия, обясняваща на практика всичко в играта, но май с това се изчерпва новото в това продължение.

Worms Blast

Това не знам как да го коментирам. Приликата му с другите червейови игри е само в името и на още едно-две места. Общо взето представлява пъзел, където управлявате разни същества (дори не са червеи), които на свой ред управляват лодки и стрелят по разноцветни тухлички над главите си... Не знам, може би е забавно, но на мен ми дайте експлодиращи бабички и не ме мислете. :) Годината вече е 2002 и графиката вече е 3D, поне доколкото го позволява жанрът на игра.

Доста фенове обаче не са доволни от посоката, в която поема любимата им джитка, затова през 2003-та на хоризонта се появява

Worms 3D

Вече и дума не става за стрелба по тухли – вече се стреля само "на месо". Геймплеят, създал името на серията, се завръща с гръм и трясък в нови триизмерни одежди, като от това следват, както положителни, така и отрицателни явления. Основното: вече имате още два края на нивото, откъдето да избутате врагот във водата. :) Теренитe са шарени и весели и за щастие отново напълно податливи на гърмене. Прицелването става с една идея позасукано (най-малкото, защото вятърът вече духа отвсякъде), а неудобната на моменти (да не кажа винаги) камера не помага особено да се оправи положението. Пипната е и опцията за случайни нива Wormpot, вече графично оформена като игрален автомат тип "еднорък бандит". С нейна помощ можете да постигнете около 1000 различни комбинации от варианти на игра. Бих казал – добра игра, добро връщане към корените...

...не за дълго обаче. В края на 2004-та се появява

Worms Forts: Under Siege

И ето поредна смяна на концепцията, този път според мен – към по-лошо. Отборът ви вече има централна база: форт, към който може да добавя нови постройки като защитни кули, катапулти и т.н. За съжаление тези сгради са и единствената разрушима част от нивото. Играта е станала мудна, трудно управляема и като цяло – според мен по-малко интересна. Все пак, когато четете тази статия, вероятно вече ще държите в ръцете си поредната част на сагата – Worms 4: Mayhem. Дали оправдава надеждите – това всеки ще прецени сам за себе си.

Пламен Димитров

Поемете по пътя на Мрака...

Спомняте ли си Даенмор? Земята на Battle Mages, приказна вселена, в която трябваше да спасите съществуването ѝ от налазилите зли сили, да предпазите столицата на Империята и вълшебния кристал, даващ магическите си сили на всичко живо. Когато се появи Battle Mages бях приятно очарован от добрата комбинация на RPG елементи с RTS битки. И в същото време играта имаше някои недостатъци. Беше възможно да играете само с хората и гоблините, и тук-там ви се даваше възможност да разцъкате някоя от оркските или елфските единици. Развитието на героя също беше малко сложно, но в общи линии основният недостатък бе, че независимо от първоначалния ви избор, към края на играта разликата между четиримата типа магове се стапяше.



PC
XBox
PS2
GBA

Battle Mages 2: Sign of Darkness

жанр: **RTS** | издател: **Buka/Gramis** | **www.gramis.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video Card** | софтуер: **Win All** | multiplayer: No/**Yes** | CD: **1**

Всички знаехме, че ще има продължение, и ето че то най-накрая се появи. И в случая имаме всички предпоставки на лице за една качествена втора част. Sign of Darkness е точно три пъти по-дълга от предшественика, с удвоен брой единици, една изцяло нова фракция и... ок, спирам до тук и почвам подред на номерата.

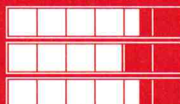
Историята

Сюжетът във втората част се явява прикуп на този от Battle Mages. Ако си спомняте в оригинала чат-пат ни се подхвърляше информация за Катаклизма, при който избухва войната между хората, орките и елфите, а джуджетата завинаги изчезват от света на Даенмор, оставяйки само руини и артефакти след себе си. Сега ще видите от първа ръка именно какво се е случило и защо се стига до тези събития. Играта е разделена на 4 кампании. Първата, е един огромен туториал, в който ще проследите пътя на млад магьосник от Гилдията, наречен Ферен из Северните планини, в търсене на един добре познат ни предмет – Жезъла на контрола. Подведен от лъжите на друг магьосник, той се набутва в една комбинация от събития, довели го до принасянето му в жертва и призоваването на могъщ демон от равнините на Хаоса. Втората кампания пък ще ви превъплъти в млад оркски шаман, поел на гърба си задачата да възкреси славата на народа си. Първоначално като партизанска дружинка срещу силите на империята, армията му нараства до истинска орда, с която напада човешкото кралство. В същото време, поел тялото на младия Ферен, демонът Сзи иска само едно – да се върне обратно в платата на Хаоса, и единственият начин да го направи е да доведе Хаоса до Даенмор. За целта със задкулисни игрички успява да насъска орките и елфите срещу хората, на едните обещавайки автономия, а на другите завръщане в родния им свят. И за финал, отново ще поемете командването над имперските войски, за да отблъснете с помощта на джуджетата оркско-елфския алианс, и да спасите душата на Ферен, изпращайки Сзи обратно в пъкъла. Звучи ли ви объркано? :) Историите и на четиримата герои се преплитат една с друга през цялото време, и макар и леко банални, те са добре разказани и интригуващи.

Героят

Вместо да си избирате герой, сега в началото на всяка кампания ще ви се назначава автоматично такъв, силен в дадена област на магическото изкуство. Ферен например е спец на синята школа, Сзи управлява адските пламъци на Огнената и Черната школи, а шаманът е спец по природните магии. Променен е както интерфейсът, така и функцията на панела за героя ви. Събраните по време на битки точки опит можете да изхарчите, за да вдигнете едно от четирите му основни умения. Когато го направите, ще получите 2 точки майсторство за разпределяне между 4 други подумения, свързани с основния атрибут. Умението Водачеството определя колко армия можете да контролирате. Магическите ви умения пък определят колко мана ще имате, какви магии можете да научите и с каква скорост ще се регенерира маната ви. А бойното умение пряко подобрява статистиките на войските ви и скоростта, с която трупат опит. Подуменията към тях са силно свързани с дадения skill. Например сред бойните майсторства е опцията стрелците ви да нанасят повече щети и се отключват две специални функции за пехотата (берсерк и защита).

Специалистите по магия пък ще имат намалена цена в мана за изричането на магии и защита за маговете в армията им. Предпочелите водачеството пък, освен че могат да контролират по-голяма армия, получават намаление при закупуването на нови войски и подобрение в цените при търговия с градовете. Изборът ви силно ще определя стила на игра. Дали ще разполагате с малобройни, но елитни и много корави войски, или пък ще създадете орди от не много силни, но за сметка на това многобройни единици. За истинските магове оръжията са само слабо допълнение към възможността за секунди да погълнат вражата армия със съкрушителни заклинания. Определено ми харесва тази идея, при която не дизайне-

графика
звук
геймплей

4.5 общо

рите, а играчът определя как ще се развие. Новата система от умения и

Армиите

Както вече споменах, Sign of Darkness е три пъти по-мащабна от предшественика си във всеки един аспект. Въпреки че максималният брой войски е редуциран на 10, е премахнато различното количество водачество, което е нужно, за да ги контролирате – всички взводове искат по 2, а всички магове по 1 (преди елитни паладини например искаха 3, а новобранци щитоносци по 1). Дали ще изградите армия от меле единици с един-двама магове за цвят или армия от стрелци, изборът отново е изцяло ваш, а резултатът е коренно различен. Добавени са две изцяло нови раси за игра – тази на немъртвите и елфите, също така в някои определени мисии ще можете да наемете разбойници или джуджета. Всяка от старите раси също е пипната и са добавени нови юнити. Империята разполага с Милиция и Ловци – това са най-евтините пехотинци и стрелци, които можете да ъпгрейднете до паладини и ловци на глави. Орките имат нов ъпгрейд за конницата и шаманите си, като последните са станали истински добра комбинация от разрушителни магии и лечебни умения. Гоблините са получили по един ъпгрейд на пехотинците и стрелците си, което е в името на баланса в мулти, по време на солова игра почти няма да играете с тях. Но нека се спрем на новите раси.

Ъндедите са под контрола на демона Сзи. Най-леката им пехота – скелетите, може да бъде ъпгрейдната до пълната противоположност на паладините – огромни черни воини, смазващи всичко с по един-два удара. Те разполагат и с вторите по мощност стрелци в играта – зомбитата, които освен стандартна атака имат много мощна отрова, убиваща врагите бавно, дори да излязат от битка. Магьосниците им могат да бъдат ъпгрейднати до могъщи Магове на мрака, които нанасят огромни поражения и хвърлят проклятия върху опонентите си. А специалната им единица – пълзящата смърт е страховит звяр, създаден от костите на други животни, с най-мощна атака и жизненост от всички.

Елфите пък са пример за балансираност. Нямат конница, но пък стрелците им са в големи количества за всеки взвод и 3 нива на ъпгрейд, правещи ги най-добрите в играта. Същото важи и за пехотата – най-слабо бронирана от всички в играта, нейната функция е не да поема, а да нанася щети, на последното си ниво на ъпгрейд са малко по-слаби от могъщите оркски бойни главатари. Специалната им единица са горските духове – огромни дървета, събудени за живот от силата на природата. По фланговете на елфическите редици се разполагат майсторките чародейки, които имат набор от лекуващи и подпомагащи елфите единици.

За първи път ще имате и възможността добре да усетите мощта на оркския каханат. Наистина тяхната конница не може да се конкурира с човешката, освен по скорост. Нито шаманите им са толкова унищожителни като бойните магове, но пък пехотата им е страховита. Орксите берсерки и бойни вождове са най-добрите пехотинци из целия Даенмор и две подразделения от тях са напълно достатъчни, за да изнесат тежестта на боя.







Самите битки са доста динамични, ще трябва внимателно да си прецените силите и къде точно да се проведе битката. Неутралните чудовища (да бе, неутрални – все мен нападат) вече щъкат доста свободно из картата, и появата им от към тила ви в средата на голямо сражение може доста кофти да ви изненада (както и всички изненади изотзад, btw).

Няма да се спирам подробно на новата магическа – черна школа, само ще кажа, че напълно си отговаря на името и е балансирана спрямо другите 3.

Графиката и озвучението, уви са съвсем леко пипнати, което е минус, предвид възрастта им. Също така отново има престъпно малко количество карти за мултиплейър и соло игра, но ако си спомняме огромния patch, който беше пуснат през лятото и с който беше добавено именно такова съдържание, няма да се учудя до края на зимата да има и за втората част. Както и оригиналът, играта е напълно преведена на български.

Георги Панайотов

Изчакайте Need for Speed: Most Wanted. Така завърших преди няколко месеца статията за Juiced – рейсинг игрицата, която имаше за цел да събори серията Need For Speed от трона ѝ. Не успя поне в моите очи. Сега обаче Most Wanted е вече факт и ви препоръчвам... не, направо настоявам да зарежете всички други залъгалки – Кралят е тук и не смята да отстъпва столчето си на никого! В тази статия няма да намерите нито ред меланхолия и вяла заинтересованост, к аквато май лъхаше от ревюто на конкуренцията в лицето на Juiced – играта е твърде добра, за да я удавям в дребнави глупости. Ако написаното дотук все още не ви е накарало да търчите към найблизкия магазин, за да се сдобиете с копие от нея, четете надолу. ;)

Шофьорска книжка нямам. Правете си изводите.



PC
XBox
PS2
GBA

Need for Speed: Most Wanted

жанр: **Racing** | издател: **EA Games** | **http://www.eagames.com** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **4**

Be Wanted!

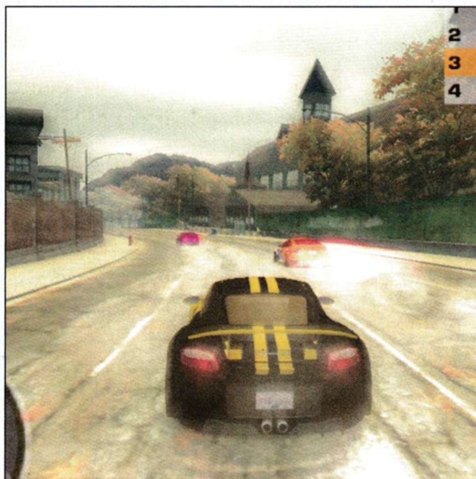
В основата си джитката комбинира двата най-успешни според мен елемента от цялата NFS поредица – преследванията с полицията и нелегалните състезания по улиците на града с цел обиране на точките на кварталните мадами. И двете идеи са доразвити и обогатени: ако си помислите, че това е просто NFS: Underground с полиция, жестоко ще сбъркате! Действително историята се върти около опитите ви да пробиете в уличните надпревари и да влезете в така наречения Blacklist – "класация" на 15-те най-добри генгста-шофьори. Но това е едва малък процент от нещата, които можете да правите, докато играете.

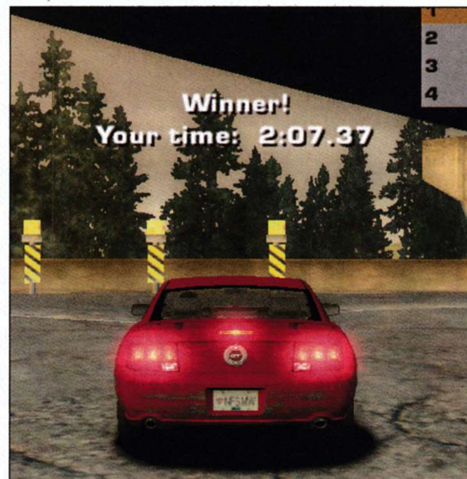
Иначе сюжетът, който стои зад заглавието, е доволно семпъл – опитвайки се да влезете в звездната петнайсеторка и предизвиквате на дуелче последния в класирането. Той печели чрез измама и ви взима барнатото возило. Не стига това, ами мръсникът дори се изкачва до първото място в Blacklist-а, използвайки вашата собствена кола! Оттам нататък целите са ви две: да отидете до него и да му размажете главата в капака на автомобила ви (не е отразено в играта, може би в някой експанжън...) и да стигнете до челното място в листата, т.е. да се превърнете в Най-Търсения a.k.a. The Most Wanted.

Освен сред жените обаче ще станете доста популярен и сред пазителите на закона, които не одобряват разни олигофрени да правят мизерии по улиците на поверения им град. Ще се сдобиете със собствено досие и ако нещата загрубеят твърде много, е по-добре да смените возилото или да се покриете за известно време. Просто паметта на ченгетата е по-дълга от едно нелегално състезание.

Освен в този режим можете да играете quick race – всеки знае какво представлява, или да се пробвате да минете някое от множеството challenge series: мини задачки, които ви запознават със стила на игра. Дори сами по себе си те са адски забавни – например Tollbooth Time Trial (което е стандартно състезание за време като се минава през чекпойнти) или Roadblock – трябва да преодолеете определен брой полицейски барикади и да избягате.;) Друга интересна гонка е Pursuit Length – трябва да избягвате полицията известно време, след което да се скриете от погледа на преследвачите си. От "опашката" си можете да се отървете като преминете през някое от местата, наречени pursuit breakers – например през поддържащите стълбове на гигантски билборд или колонките на бензиностанция, като целта е да създадете максимален брой разрушения след себе си, в които да се нацелят максимален брой полицейски коли и съответно да излязат от строя. След като и последният прес-

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	





ледвач ви загуби от поглед (тук компютърно управляваните противници не са медиуми), по minimap-а се появяват няколко места, където да се каширате – докарвате МПС-то до някое от тях и сте готови!

Арматурното табло...

...така де, HUD дисплеят на играта е направен доста удобно – уведомява ви колко куки ви преследват, колко от техните коли сте разбили, кога ще получат подкрепления. Освен това имате пряка връзка с полицейската радиостанция и чувате всичко, което си говорят помежду си диспечерите и патрулките. Тук отварям една голяма скоба – това полицейско радио е реализирано по феноменален начин и мен поне много ме израдва. От него ще чуете напълно адекватни разговори, звучащи точно така, както човек би очаквал да звучи един разговор между ченгета – с всичките му Roger that, Negative и други такива, а не просто записани фрази, които се пускат на случаен принцип. Не знам за вас, но на мен лично такива дреболии много ми допадат.

Обратно към екшъна – за да избягате, имате и още два помощника: стандартното "нитро", което бавно се презарежда само, и нещо, което виждам за пръв път в рейсинг – така наречения speed breaker. На практика това е ни повече, ни по-малко забавяне на времето. Би било интересно, ако вече идеята не беше стара като света. Но да се оплаквам от bullet time-а би било същото като да се оплаквам от плоската публика във FIFA-та – полза никаква, а нещата май са си по-добре, както са си. Та както и да е, крайно време беше да видим куршуменото време и в поредицата NFS.

Pimp my ride!

В превод на български: барни ми каручката? Списъкът с автомобилите, включени в джиткама, е бая дълъг, като, естествено, от EA са купили правата на повечето известни марки: присъстват Audi, BMW, Dodge, Ford, Lamborghini, Lexus, Mazda, Mercedes, Mitsubishi, Porsche, Toyota и още доста други. Всяка от тях може да се тунингова, дори е задължително, при положение че честичко ще ви се налага да оставяте в гаража колите, които са твърде познати на полицията. Между другото не мислете че, ченгетата ще се изтъпанчат пред вас с разни таратайки – техните возила не отстъпват твърде много на вашите по КПД, така че ще се измъквате от множество напечени ситуации.









За мое щастие дори успях да тествам игрицата online на сървърите на EA – създаването на акаунт ми отне едва две-три минути, след още толкова вече защитавах честта на Майка България срещу чуждестранните дяволи! Усещането в мрежа е съвсем друго, едва ли има нужда да го обяснявам на когото и да било – срещу хора не можеш да намалиш трудността от опциите. :) Заслужава да се отбележи отличната графика на заглавието – тя направо рулира, пикира и... в момента не се сещам за друго подходящо нещо с -ира, но наистина е страшно добра. При високи скорости всичко около вас се размазва зверски, оставяйки тесен "тунел" в средата, в който се вижда горе-долу ясно; много приятна гледка, само да не ти се случи в истинска кола. Музиката е добра, една такава нахъсваща, изпълнявана от групи като Static X. При звука обаче най-много точки получава милиционерското радио, обясних вече защо.

Играта страда и от някои дребни проблемчета. Например от време на време (обикновено след кът-сцена) колата ви преминава през разни обекти като през мъгла. Също така според мен на джиткама ѝ липсва само още щипка бруталност от вида на повече хвърчащи във всички посоки ламарини, за да стане идеална, а интерфейсът в менютата е от конзолен по-конзолен. Но ако мислите, че заради тези неща ще намаля оценката ѝ, значи досега сте чели друга статия.

Доволен съм. Този месец имаше предимно добри игри и човек трябва да оценява такива моменти. Айде заминавайте да пилите гуми в Most Wanted и не забравяйте да си слагате колана, когато карате в реалния живот. ;)

Пламен Димитров





Неоспорим факт е, че футболът се развива стремглаво в глобален план, играчите се тъпчат с какви ли не стимуланти, тичат по деветдесет минути, без да се изпотят, и правят с топката неща, за които обикновен неназобен до крайност човек може само да сънува. Едновременно с това се наблюдава и напредък на футболните симулатори. За съжаление обаче той не е толкова сериозен, колкото случващото се в реалността, поради простата причина, че да направиш една компютърна игра, която да изглежда като истинска и да те прави съпричастен към събитието, не е като да инжектираш възпитаниците си с най-различни химични елементи, грижещи се за издръжливостта и възстановяването им.

И все пак през последните години финалът на световното първенство по футболни симулатори е изключително зрелищен, защото сблъсква два същински колоса – конзолната поредица PES на



Ще успее ли Pro Evolution Soccer 5 да спечели купата на футболните симулатори?

PC
XBox
PS2
PSP

Pro Evolution Soccer 5

Жанр: **Sport sim** | издател: **Konami** | **www.pes5.net** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | **DVD**: **1**

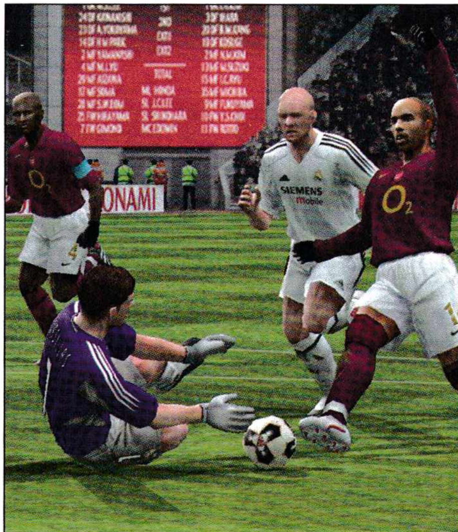
дребните японци от Konami и в някои отношения прехвалената компютърна серия FIFA на EA Sports. Да приемем, че този мач ще се разглежда от два ъгъла, като първата гледна точка бе отразена в миналия брой на списанието и най-вероятно вече сте я прочели. В този материал ще се съсредоточим върху представянето на другия лагер, а именно – Pro Evolution Soccer 5.

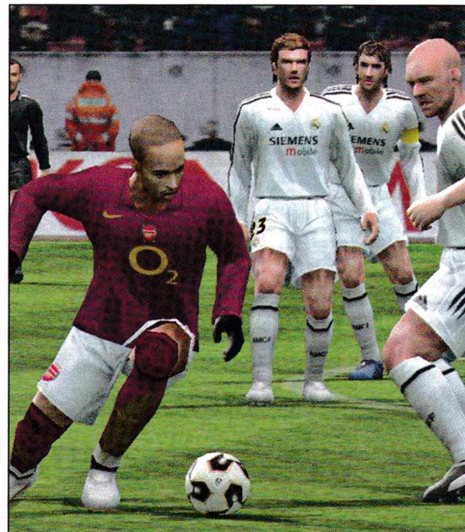
Първият съдийски сигнал прозвуча!

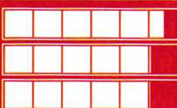
И тази година на зеления килим се разиграва поредната футболна драма. След равен резултат и две невероятно зрелищни продължения се стигна до дузпи и точно тогава мачът беше прекратен заради масов побой по трибуните. За съжаление официален победител няма да се излъчи, а всеки от вас ще трябва да определи сам коя е по-достойната игра. Аз също ще се въздържа от изказвания от сорта на “FIFA 06 мачка конкуренцията като валяк – топъл асфалт” или пък “PES5 няма равна на себе си”. Въздържам се от крайности, защото както при повечето проблеми, изникващи в живота ни, които могат да бъдат от всякакъв аспект, разбира се, и тук истината се крие някъде по средата. За да разберете къде точно, можете просто да прочетете материала за FIFA 06 и този, който в момента сте начеnали, и да направите малка съпоставка. След това пък изиграйте двата симулатора и преценете сами кой ви допада повече. Лично моето мнение е, че и двете заглавия имат своите плюсове и минуси, но Pro Evolution Soccer 5 притежава едно слабо място, заради което направо ми се приисква да редактирам фейсовете на ниските дръпниочковци от Konami.

Отново △OX ?

Толкова ли е трудно да се направят едни свестни менюта, които да са предназначени за компютърната версия на играта? Какво толкова пречи на тези хора, които пишат мегасложни енджини и както ли още не, да създадат един приятен интерфейс, който да се различава от конзолния вариант на джитката? Все пак, ако искам да играя на видеоигри, ще го направя, колко му е. Но като ще се продава и компютърна версия, нека да е направена като хората. И тези кръгчета и триъгълници в менютата... тц, тц, тц направо ми бъркат в здравето. Според мен това е едно огромно неуважение, което всяка година програмистите от Konami изразяват към милионите компютърни фенове на играта. Лично аз всеки път, когато стартирам нова част на поредицата, имам чувството, че съм объркал монитора с телевизора си и започвам да се нервя суперздраво.





графика
звук
геймплей

5 общо







Друг един кусур, който не е толкова фатален (поне за мен) е фактът, че отново Konami не са успели да се сдобият с нужните права, които да им осигурят безпроблемното използване на истинските имена, екипи и емблеми на тимовете, намерили място в симулатора. Ако сте истински футболен фен, ще ви е наистина досадно да разцъквате мачове с българските национали и да четете имена от типа на "Килимов" и някакви подобни изгъзици. Наистина, има напредък в тази област, но това са купените лицензи само за няколко тима, така че в този аспект от играта има още много какво да се желае.

Обрат в мача

Дотук хвърлях единствено кал по играта. Сега настъпи моментът за хвалбите, заради които тя наистина си заслужава. Няма да ви занимавам с глупости от сорта на какви режими на джиткане има и какви не, защото те общо взето са еднакви всяка година. Направо искам да ви насоча към маниакалния геймплей, който предлага Pro Evolution Soccer 5.

Започвам с едно леко предупреждение, което се отнася дори и към по-опитните играчи. То е свързано с трудността, защото въз основа на някои нововъведения в геймплея, естествено се е променил и стилът на игра. Така че няма да е лошо да не се правите на ветерани, защото ще бъдете брутално прегазени от компютърните си съперници. По-добре като за начало поритайте на две или три звездички трудност, пък по-натам сами преценете с какво можете да се справите и с какво – не.

Идва моментът, в който трябва да изкажа впечатленията си относно близостта на геймката до реалния футбол. Благодарение на движенията на играчите и начина, по който си взаимодействат с коженото кълбо, ще се насладите на един страхотно запленяващ геймплей. Ефектни спирания, борби за топката, нови финтове, коригирана система за удар от въздуха и други подобрения по стила на игра, правят усещането от PES 5 неповторимо.

Една от най-добрите идеи, които са вместени в това заглавие, е възможността да се пресичат пасове на противниците, което автоматично води до предпоставка за бърза контраатака. Този нюанс от геймплея покачва многократно интензивността, а като го съберем с безбройните комбинации, които футболистите могат да правят, PES 5 се превръща в истински футболен двубой, в който обаче вие ще имате решаващата роля.

Добра визия за сметка на озвучението

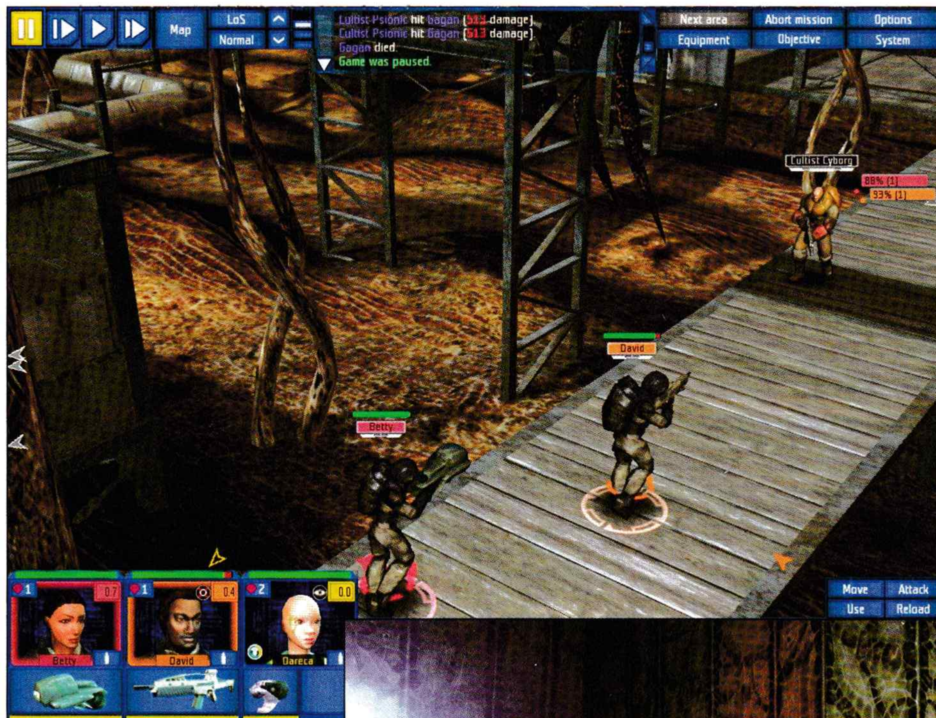
Доволен съм също и от визуалните качества, с които Pro Evolution Soccer 5 може да се похвали. От Konami са се постарали да изваят физиономиите на футболистите доста детайлно, стадионите изглеждат добре, а по трибуните се забелязват триизмерни фенове, пеещи любимите си дебилни песнички.

Е, наистина публиката не е кой знае колко красива, но поне я има и е 3D, а не плоски спрайтове. Музиката, ефектите и коментарите според мен обаче са на доста ниско ниво. Мелодиите, служещи за фон в конзолните менюта на играта, са що-годе качествени, но ефектите, от своя страна, са доста семпли, а коментаторите боравят с речник с размера на книжка за оцветяване.

Честно казано, мнението ми за тази игра и поредица като цяло е много противоречиво. Признавам си, че като геймплей е много добра. Впусна ли се в някой двубой, забравям за всичко останало и се наслаждавам на страхотни футболни емоции. Но като цяло мисля, че липсата на лицензи, конзолният облик и слабото музикално оформление някак си дърпат цялата поредица надолу и позволяват конкурентите да се радват на успехи, които не биха пожънали при други обстоятелства.

Асен Георгиев

UFO: Aftershock е пряkото продължение на UFO: Aftermath. И двете са реинкарнация на хитови заглавия от преди 10 години, и двете са разработени от ALTAR. Дали е успешен или не – вие ще решите, но след повече от седмица, прекарана с играта, все повече си навивам на пръстчето, че трябва да си заклет фен на поредицата и предните игри, за да ти хареса. И наистина хардкор геймърите с повечко заглавия в игротеката си не биха били отблъснати от тромавия и сложен геймплей, както и тотално ънфрендли интерфейс. От друга страна, темата за извънземни, нападащи, превземащи и осиращи тотално родната ни планета, колкото и изтъркана да е, се поизгуби в последните няколко месеца. И сега като че ли отново е актуална. Пък и точно този тип походови стратегии се появяват толкова от дъжд на вятър, така че интересът към всяко ново заглавие е гарантиран за една сериозна агитка фенове.

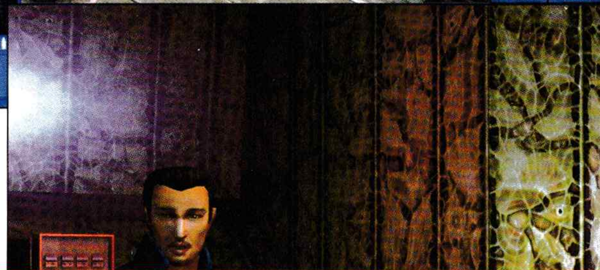


Малките зелени човечета отново нападат Земята

UFO: Aftershock

жанр: TBS | издател: Altar/Cenega | www.ufo-aftershock.com/ | хардуер: P 1 GHz, 512 MB RAM | софтуер: Win 2000/XP | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

PC | XBox | PS2 | GBA



Някъде в бъдещето

Действието в Aftershock се развива 50 години след като управлението на Земята е предадено на групичка зелени изродчета, наречени Ретикуланци, в замяна на кръжащ около планетата ни сателит. Но нещо се обърква. Оказва се, че инопланетяните са използвали времето, за да разработят субстанцията Биомаса. И тук започва играта. Ще поемете командването на специализирала се в изтребването на извънземни гадове организация. Целта ви е да спрете лошковците от затриването на целия човешки вид и да върнете планетата ни обратно на истинските ѝ собственици.

Както и в предишната част, в UFO: Aftershock действието се развива в две плоскости. Първата е командният ви прозорец. Той представлява реконструкция на планетата ни в центъра на екрана. Тя е разделена на области. Във всяка можете да се спуснете за мисия, или ако сте я освободили от лошковци, да я застроите с индустриални сгради. Колкото повече постройки имате, толкова по-бързо ще строите и разработвате нови оръжия и технологии. Пак тук ще имате достъп до менюто за взвода ви. То ви позволява да изберете екипа си, да го екипирате за конкретна мисия и да подобрявате статистиките на членовете му след достигането на съответното ниво на опит.

След всяка мисия и завладяна територия ще получавате ресурси или нови технологии. И двете са ключови за успеха ви. Ресурсите ще ви помогнат при строежа на нови оръжия, брони и амуниции. Да, ако не внимавате и икономическият ви баланс приеме минус знак, това почти сигурно означава за отрицателно време да изчерпите резервите си. И тогава екипите ви трябва да се правят на нинджи с катани поради простата причина, че не можете да си позволите да им купите патрони. Всеки човек от отряда ви, освен оръжия, може да бъде екипиран с различни типове брони и технологични джаджки, повишаващи някоя от статистиките. Преди обаче да се стигне до закупуването им, трябва да си ги разработите, а това също не е безплатно. Не че не можете да изкарате цялата игра на M16-ки и Колтове, но определено не е за препоръчване.





графика	
звук	
геймплей	

4.5 общо

Освен оръжия, ще можете да се научите да произвеждате различни импланти, машини и приставки за взвода ви.

Пак на този екран ще следите и променяте дипломатическите си отношения с различни фракции. Ако искате да се сдушите с някой, е добре да изпълнявате изгодни нему мисии или да го подкупите със средства и технологии. Добрата програма за съюзничество може доста да улесни играта ви, докато, ако ядосате прекалено много народ, ще ви се стъжни бързо. Странно е, че дори при перспективата да бъдат изнасилени от извънземни или да им забучат анална изследователска сонда, хората продължават да се репчат един на друг.

Номерът в играта е, че каквото и да правите, времето си тече в реално време и трябва да пипате бързичко, ако не искате да бъдете неприятно изненадани, точно когато най-малко го очаквате.

Екипът

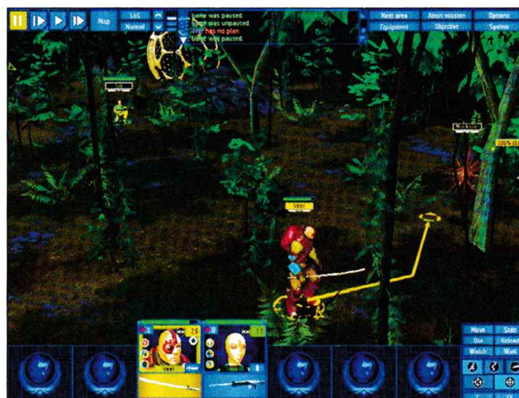
Да речем, че сте се разпрострели доволно по картата, имате солиден запас кинти, разработили сте туйонуй (а каквото ви е липсвало, сте си го взели на бартер от съюзниците), направили сте една-две бързи мисийки да почувстваме играта. Идва времето за сериозното действие.

Изграждането на отбора юнаци е доста сложно. Всеки един юнит има два типа характеристики – основни и допълнителни. От тях зависи каква роля ще изпълнява на бойното поле и каква ще е професията му. Във всеки случай ще имате нужда от един или двама стрелци, един картечар, медик, снайперист и псионист (местният еквивалент на мага). Това е една добре балансирана група, в която уменията на различните членове се допълват взаимно. Можете да създадете и хибридни класове, но тяхната ефективност не е толкова висока.

Развитието и управлението на тима ви изграждат RPG-елемента в играта.







След всяка успешна мисия и всеки застрелян лошковец ще получавате точки опит. В случай че са достатъчно, за да вдигнете ниво, след края на мисията ще можете да ги разпределите между силата (определя колко багаж може да носи и колко неща може да прави боецът ви за един ход), ловкостта (определя точността и отново – колко неща може да прави на ход) и пси уменията на даден персонаж. След това избирате или подобрявате професията му. От това зависи ефективността на човечето с даден тип оръжия (малокалибрени, пушки, карабини, снайпери, енергийни и т.н.) и какви допълнителни способности може да има (киборгът може да си инсталира импланти, псионистът – да използва различни механизми, усилващи менталните му способности и т.н.).

Веднъж приключили с цялата тази работа, е време да започнете някоя от мисиите.

Екшън

Вместо да се развиват на ходове, битките в Aftershock представляват странна смесица от системите, използвани в Silent Storm и Fallout Tactics. В момента, в който зададете изпълнението на някакво действие, компютърът изчислява колкото Action points ще ви струва то и започва да го изпълнява. Пак по преценка на AI-то в "ключови" моменти играта се паузира. Тук идва и една от най-слабите ѝ страни. Тази RTS/TBS компилация хвърля дори опитни геймъри в тъча, а какво остава някой, който за първи път е посегнал към жанра. Отново заради нея на моменти на екрана се създава един адски красив хаос, в който или не можете да реагирате достатъчно бързо, или действието се развива отегчително мудно. По този начин битките изискват доста време, докато бъдат овладени, но дори и тогава има опасност нещата да се закучат и да изгубите някой член на взвода, докато се борите с камерата.

Всичко това е опаковано в красива, но не и много модерна графика, която, редом със сложния интерфейс и геймплей, ще отблъсне редовия CS/WC3 геймър. За всички останали фенове на жанра и поредицата играта ще е малък кефоргазъм.

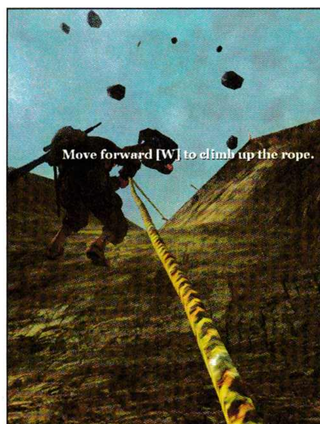
Георги Панайотов

Не знам за вас, но аз като пристрастен фен на Call of Duty с нетърпение очаквах началото на ноември. Издателите от Activision бяха обявили, че тогава на бял свят ще се появи CoD 2. Напрежението се повиши, когато преди месец си дръпнах официалното демо. То, меко казано, ме ужаси със своята графика и странен геймплей. С две думи: провал. Затова, когато взех новата игра от редакцията, нямах търпение да я подкарам и да се изправя срещу истината face to face.

За щастие това си останаха само напразни опасения.

Втората част е пипната отвсякъде

Веднага щом я пуснете, първото, което виждате, са леко променените менюта. Следващото е нещо добре познато. Както в оригинала, и тук синглплейърът отново е разделен на три големи кампании - руска, британска и американска. Във всяка ще участвате като обикновен войник. Отново ще приемате различни самоличности и ще имате пряк командир. Естествено, ще се сражавате в ключови битки из цяла Европа, дори и в Северна Африка.









Новата мания

Call of Duty 2

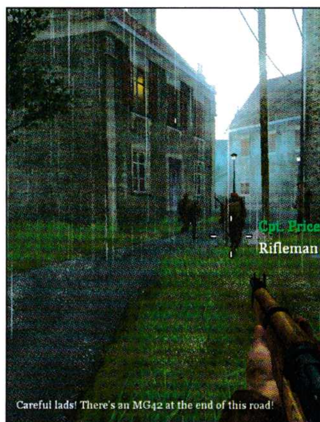
PC | XBox | PS2 | GBA

Жанр: **FPS** | издател: **Activision** | **www.callofduty.com** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video Card** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Започвате като редник Василий Иванович Козлов. За начало трябва да отблъснете немците пред вратите на Москва през зимата на 41-ва. Следващото ви назначение е в обсадения Сталинград. Там ще се включите в героичната отбрана на града, а по-късно и в отблъскването на фашистите. За жалост като визия това е най-еднообразната кампания. По едно време започнах да се чувствам клаустрофобично из тези разрушени и сиви градове.

В редиците на Червената армия основно ще сте част от антитанкова команда. Ще обикаляте из пустите улици, търсейки някой панцер, на когото да лепнете sticky bombs. Приятно впечатление ми направи добавената екстра, че след като приключите в руската столица, се отключва британската мисия. Така можете да се разнообразявате и да джиткате кампаниите паралелно. По същия начин по средата на битките под английски флаг ще имате шанса да стартирате с янките.

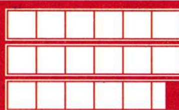
Като войник на Негово Величество ще играете от името на сержант Джон Дей-











графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо

вис от прославената танкова дивизия - Пустинните плъхове. Ще гоните Ромел от Египет до Тунис, а по-късно ще вземете участие и в тежките боеве за френския град Каен.

Единствено в тази кампания ще имате удоволствието да се насладите на грохота на танкови битки в африканската пустиня като командир на Crusader. Ще громите Panzer III и Panzer IV в компанията на доволно количество приятелски бронирани машини, но определено няма да ви е лесно.

След като приключите със задачите от името на короната, идва ред да служите и с американски пагони. Още в първата мисия ще изживеете ужаса на десанта в Нормандия през погледа на ефрейтор Бил Тейлър. Атаката на брега наистина е предадена с документална реалистичност и определено няма да ви остави безучастни.

Като цяло играта предлага

13 карти, групирани в 10 кампании

Нивата са доста по-обширни и добре балансирани от оригинала и със сигурност ще задоволят всеки вкус. Конкретните задачи варират от елиминиране на вражески укрепени бункери, оръдия и танкове до охрана на ключови пътища, докато дойдат подкрепленията. Хареса ми фактът, че играта е станала доста по-нелинейна. Наистина крайният резултат винаги е елиминирането на всички германци на картата, но вече вие сам можете да избирате последователността на изпълнение на подмисиите и по този начин да приложите малко тактика.

Дотук накратко разказах за сюжета на CoD 2 и както сте забелязали, той почти не се различава от оригинала. Разработчиците от Infinity Ward много разумно са взели решение да запазят една от най-силните страни на първата част. Сега идва ред да говоря само за промените, а те изобщо не са малко.

Ще започна с невероятната графика. Визията на Call of Duty никога не е дразнила очите ми, но когато видях какво прави новият CoD 2 енджин, останах възхитен. Озовах се в голям отворен свят, пълен с реалистично разрушаващи се сгради и зашеметяващи взривове. Текстурите изглеждат повече от страхотно. Вниманието на дизайнерите към детайлите ме размаза. Край с вечно чистите униформи - вече може да видите дори набития сняг и кал по шинелите.

Добавянето на множество такива дребни елементи в комбинация с кинематографичния изглед на нивата и зашеметяващото озвучаване ти помагат напълно да се потопиш в атмосферата на Втората световна война. На няколко пъти по време на ожесточени престрелки имах чувството, че не играя, а

направо участвам на живо

И как няма да е така, когато над главата ми прелитат Щуки, преследвани от Спитфайъри, а около мен се чува металическият звук от рикоширащи в танкова броня куршуми. Да не споменавам за изключително зрелищните и смъртоносни взривове, които отхвърлят във въздуха войниците наоколо като парцалени кукли. Наистина графиката на новата игра не е абсолютният връх при съвременните геймки, но определено е сред най-реалистично изглеждащите заглавия, излезли на пазара напоследък.

Дойде моментът да се спра подробно и на вездесъщия геймплей. Тук промените са най-много и естествено най-съществени. Когато започнах сингълплейъра, вниманието ми веднага беше привлечено от сравнително големия брой съекипници, които ме придружаваха из нивата. В CoD 2 почти никога няма да сте сам. Около вас винаги ще има 10-15 колеги, които да ви пазят гърба. Дори някой от тях да загине, веднага бива заменян от нов бот. По този начин бройката им не намалява. Количеството немци из нивата също не е за подценяване.

Цялото това меле около вас придава на геймката динамизъм и наситеност, несрещани до момента в оригинала. В допълнение изкуственият интелект също е получил сериозно развитие. Ако досега моите съотборници, които умираха около мен, обикновено ми служеха най-вече като указатели къде се спотайват враговете, то в новото заглавие изобщо не е така. Тук те майсторски се прикриват от фашистите зад всяко възможно препятствие. На някои от по-големите карти ще ви изненадат със

завидни тактически умения

Като нищо ще заобиколят по фланга нацистите и ще ги нападнат в гръб. Точността им също се е увеличила.

Всичко това важи в пълна степен и за войниците на Третия Райх. Например, когато не могат да удържат повече една позиция, те, вместо да се бият до последния човек, се изтеглят организирано, прегрупират се и заемат следващия опорен пункт. Също така лошите не умират веднага. Те могат да се свлекат на земята и след малко отново да запуцат. За-

това винаги ги довършвайте с един контролен изстрел. С две думи в новата игра ще получите едновременно доста по-голям съпорт и естествено по-сериозен отпор.

Единственият недостатък на вашите хора е липсата на инстинкт за самосъхранение, когато наблизо има граната. Хич не се стряскат. Това е най-честата причина за смъртта им. В същото време немците умело се справят с повечето хвърлени бомби. За тях не е проблем да вземат още неизбухналата граната и да я върнат обратно при вас.

Тук стигаме до едно много интересно нововъведение. Когато близо до вас има бомба, на екрана се появява малък индикатор, който със стрелка указва посоката, където се намира опасността. Съветвам ви веднага да изтичате в обратната посока.

За голяма радост в CoD 2 са добавени и димки. Нямате си представа това дребно нововъведение колко много променя геймплея. Вече спокойно може да атакувате фронтално укрепени с картечници вражески позиции, скрити от димната завеса. Тази екстра е много полезна и при отстъпление.

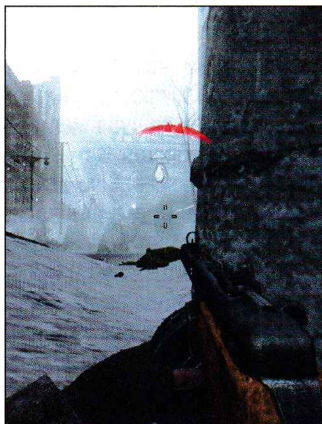
Не се стърпявам да ви разкажа и за най-спорната промяна според мен. В новата игра

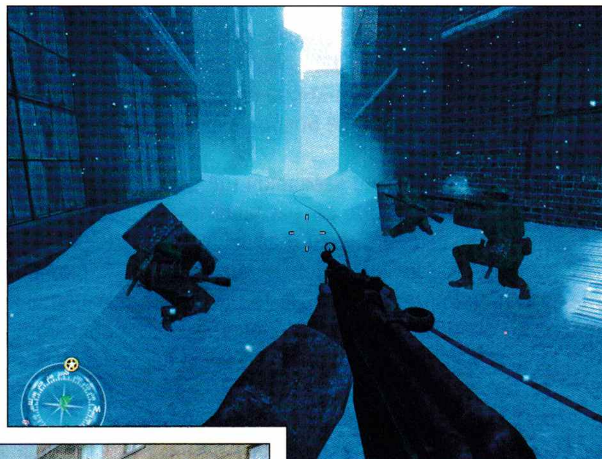
ще забравите за аптечките

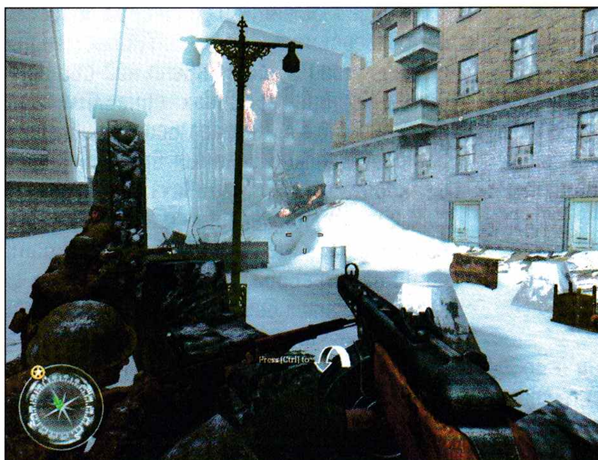
Системата за лекуване е тотално изменена. Когато ви уцелят, просто трябва да се скриете за няколко секунди и здравето ви само се регенерира. Това се случва, дори да ви уцелят няколко пъти... в главата. Естествено не сте безсмъртен, но определено оставате с такова впечатление. Само гранатите не ви прощават. Въпреки че тази новост ви спестява постоянното озъртане за зелени пакети, мисля че прави играта прекалено лесна за моите разбирания. Разбира се, из нивата има места, където ще загинете многократно, преди да ги минете дори и на най-малката трудност, но като цяло все едно сте си пуснали god mode. Единственото предимство на това нововъведението е, че прави играта по-динамична.

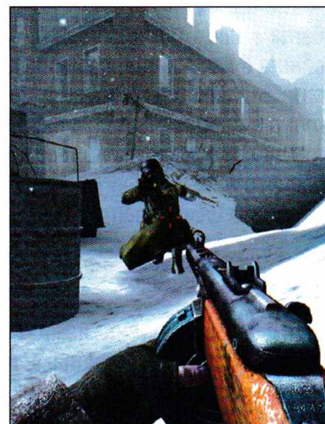
Втората природа на Call of Duty - мултиплейърът, също е пипнат. За моя голяма радост освен 13-те нови карти са запазени и три от старите. По моя преценка са подбрани най-добрите от първата част. Кои са те няма да издавам, само ще добавя, че любимият ми Brecourt присъства. Естествено и те са леко модифицирани. Режимите на игра не са претърпели промени. Тук новата система за лекуване усложнява доста нещата. Вече е почти невъзможно да изскочите срещу 4-5 човека и да очаквате да ги натръшкате преди те вас.

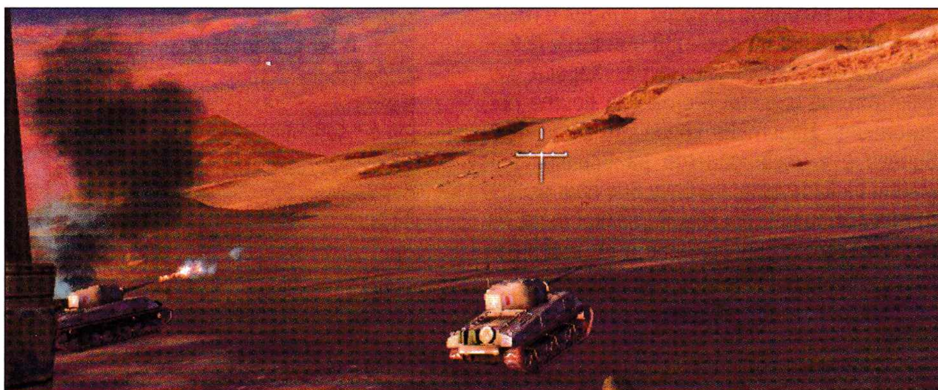
Димитър Трифонов - Димо

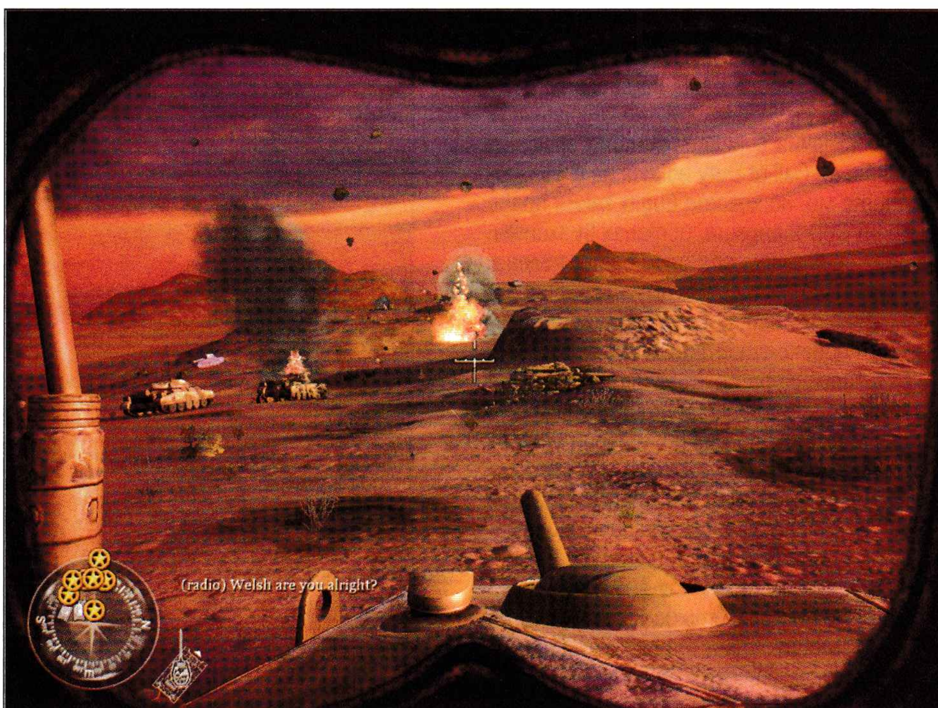












Започнал земния си път като по-добрия клонинг на Sudden Strike, Blitzkrieg успя не само да се открои сред пейзажа, но и да предизвика истинска мания. Комбинацията от добра за времето си графика и титанично размазващ геймплей, както и много динамичен мултиплейър, превърнаха заглавието в златната кокошка за Nival. Последва истински порой от експанжъни, а мод общестовото бързо усвои удобния редактор на карти, за да се включи в играта. Резултатът е, че по играемост в някои страни (най-силна популярност получи в Германия и Русия) геймката се зареди плътно зад WarCraft 3 в продължение на месеци. Организираха се локални и интернет турнири...

Ако все още не ви е писнало от стратегии за Втората световна



PC | XBox | PS2 | GBA

Blitzkrieg 2

жанр: **Strategy** | издател: **Nival/CDV** | **http://www.nival.com/blitzkrieg2** | хардуер: **P 1.5 GHz, 320 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

За и против

Плюсове
Смазваща графика.
Още повече танкове.
Още по-интересни мисии.

Минуси
Смазващи системни изисквания.
Почти не използвате новите единици.
Няма опция да натряскате с водка руската кашимерия.

Но с течение на времето графиката остаря, появиха се Soldiers: Heroes of WW2 и Codename: Panzers, на които им липсваше мащабността на Blitz-а, но примамваха с иновативни идеи и в пъти по-добра графика. Всичко това ви го разказвам, за да разберете с какво очакване се подхожда към продължението. Пред руснаците застава тежката задача да оправдаят заложените надежди (а и средства) и да запазят в офиса си короната за "Най-добра стратегия за Втората световна".



Концепцията

Blitzkrieg 2 почти не се различава от предшественика си като механика и тип на геймплея. Тя спада към този особен вид стратегии, в които не разполагате с база, не строите нови единици и не събирате ресурси. Всички тези затормозващи геймъра неща са премахнати и единственото, с което ще се занимавате, е ръководенето и тактиката на войските ви. Всъщност ресурси съществуват: това са амунициите, които всеки един юнит има, но за тях ще поговорим по-късно.

Започвате мисиите с определен брой



графика	
звук	
геймплей	
5 общо	



единици, като в някои ще получавате подкрепления. Бойните ви части се делят на бронирана техника, пехота и съпорт. В първата група влизат танкове с три подкатегории - леки, средни и тежки, както и леки бронирани коли. Кашимерията все така върви в групи от по 8 говеда с капитан, картечар и базукар вътре. В общи линии се използва само и единствено за пушечно месо, но пък има прекрасна дефанзивна роля. Съпорт юнитите включват самоходната и стационарна артилерия, както и различните типове влакчета, камиони и влекачи.

В продължение на 3 кампании за пореден път ще застанете на страната на немците, руснаците и американците. По всяко едно време можете да си го върнете тъпкано на японците за Пърл Харбър, да отвеете братушките пред Москва или да спрете немците в Сталинград. Запазена е тънка връзка с реалните исторически събития и за това няма да можете да промените историята. Просто дизайнерите умело са изработили онези моменти, в които дадената страна печели и заформя мисия около случката.

Както и сами виждате, концепцията е максимално изчистена и опростена - няма изгъзици тип "сълзливи истории за командира Доматкин". Всичко е просто война, а красотата ѝ идва от невероятната комплексност и взаимодействие между всички малки елементи.

Светкавична война

Blitzkrieg е и ще си остане играта с най-добра и реалистична механика. Още в самото начало ще бъдете затрупани с тонове информация за юнитите. Всяка машина разполага с показатели за бронята отпред, отзад, отстрани и отгоре, брой амуниции за оръдието и картечницата, пробивна сила на всяко пушкало и щети, които нанася при успешно попадение. За да бъде продупчена дадена броня, пробивната мощ (калибърът) на снаряда трябва да е равен или по-голям от нея. В Blitzkrieg, когато танкът е с 88-милиметрова броня например, той може да бъде прострелян фронтално само от оръдие със съответния калибър. Един от дразнещите фактори в гореспоменатите стратегии на тема Втората световна е





именно тази липса на реализъм.

От значение е и разстоянието. Докато за артилериите почти няма значение къде се намира целта, колкото по-близо е танкът ви до противника, толкова по-точен и унищожителен е изстрелът му. Също така всяка бойна машина може за няколко секунди да се "окопае", вдигайки драстично шанса си да не бъде уцелена в челната или страничните части, но оставаща незащитена в тил. Ако става дума за врага - единственото решение е обходна маневра и разстрелване в резервоарите.

Леките танкове са най-бързи и най-скорострелни. Тяхната цел е пехотата на противника или светкавични прониквания в тила и изнасяне на артилерийските позиции. Средните и тежките танкове са вашата основна ударна мощ, но не бързайте да ги изпращате в атака. Преди да предприемете каквото и да е, трябва да знаете какъв е оптималният обсег на вражата артилерия, къде са позиционирани антитанковите му оръжия и окопите с пехота. Наистина верижните ви хипопотами мачкат всичко по пътя си, но натресени в тясно пространство между две височинки, на всяка от които стои по един Pak или Zis (немски и руски антитанкови оръдия), бързо би довело до превръщането им в скрап. Всъщност теренът оказва много силно влияние върху играта ви. Една добре позиционирана на хълм машина не само ще има увеличен обсег, но и ще стреля върху най-слабо защитената част на всеки танк - покривът.

Балансът

Запазен е и балансът между различните враждуващи страни. Германците почти до края на войната са с най-мощните танкове, руснаците - с най-добре бронираните, а американците - с най-солидната авиация и посредствени масовки от Шърмъни.

Във всяка мисия няколко от танковете и артилериите ви са с нашивки - това са т. нар. Core units. Тях можете да пренасяте от мисия в мисия заедно с опита, който са натрупали преди това. Затова е силно желателно да ги запазите колкото се може повече, дори и това да означава да презаредите мисията. Ще можете да изберете дали да вземете със себе си танкове или самоходни оръдия (антитанкови, противовъздушни и артилерия). Оптималната комбинация е 3 танка (за пехотата), 1 или 2 Tank destroyer-чета (които най-често компенсират ултрасилното си оръдие с мижава броня и е добре да стоят зад фланговете) и една самоходна ПВО.

Както и в първата част, противно на името си (blitzkrieg означава "светкавична война") играта е по-скоро дефанзивна. Действието се развива бавно и всяка една ваша стъпка трябва да е внимателна и добре обмислена. Врагът често ви превъзхожда и като огнева сила, и като позиции по картата. Затова вместо да се юрнете напред, трябва методично да наредите "пъзела" на всяка една карта, за да стигнете до успеха. Цялата ви бойна машина се крепи на крехка и небронирана система от камиончета, които трябва да поправят повредените машини, да ви снабдяват с муниции, да разминират и да строят укрепления и понтонни мостове. Към това добавете и стратегическото използване на авиация (т.е. само след като врагът е останал без ПВО-та, евентуално и без изтребители, или ако има, те да попаднат под обсега на собствените ви противовъздушни батареи в мига, в който се появят на картата).

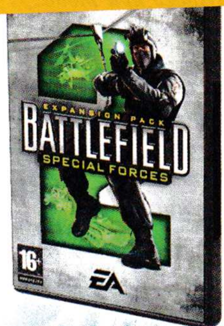
Из цяла Европа

Знаете ли, първите 20 пъти, когато се биете на Омаха, Тобрук, Ел Аламейн или операция Маркет гардън, определено е приятно, но с всяка следваща игра, повтаряща едни и същи местности от малко по-различен ъгъл, започва да става досадно. Та, разбира се, че и Blitzkrieg ще ни отведе до до болка познатите бойни полета (действието почва от 41-ва година, така че логично е да се пропусне Полша и Финската война). За сметка на това дизайнерите са надминали себе си с картите и определено ще ви е интересно. Доразвити са "градските" битки и в тях пехотата определено има надмощие над танковете. За дълбоко мое разочарование отново няма морски сражения. Дори на някои от плажовете, на които ще се сражавате, няма да имате подкрепа от корабните батареи. Всъщност освен графиката и една шепа (пък макар и доста голяма) нови единици, Blitzkrieg 2 не ни дава нещо запомнящо се ново. За добро или лошо, перфектната игрална концепция не е пипната. И все пак пък визията е претърпяла гигантски скок. Детайлността на единиците може да се сравни по ефект само с реалистичните експлозии, разпиляващите се винтчета и парчета броня при точни попадения, летящите във въздуха буци кал и тела на пехотинци по време на артилерийски обстрел, нежно поклащащите се на вятъра листенца на дърветата... Схванахме ли идеята? :)

Тази игра кърти теракота и процесора на видеокартата ви с красотата си. Звукът представлява приятна комбинация от модернизирани военни маршове и подвиквания съответно на английски, руски или немски от солджърите.И така присъдата: перфектна в геймплейно и техническо отношение игра, уви, непредлагаща нищо запомнящо се ново на геймплейно и концептуално ниво.

Георги Панайотов

Най-очакваните заглавия на годината вече в магазините PULSAR GAMES!



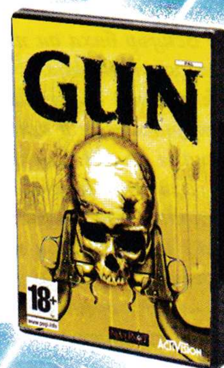
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



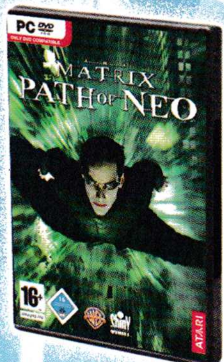
STAR WARS: BATTLEFRONT 2



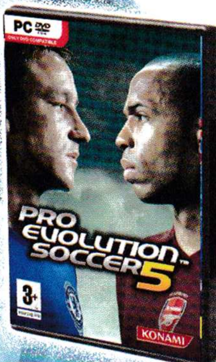
F.E.A.R.



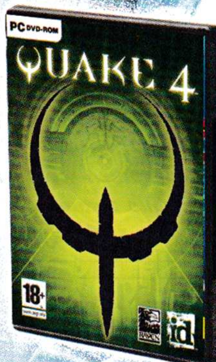
GUN



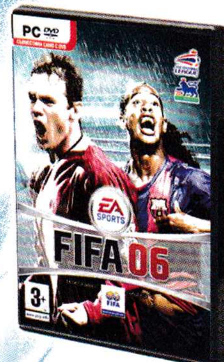
THE MATRIX: PATH OF NEO



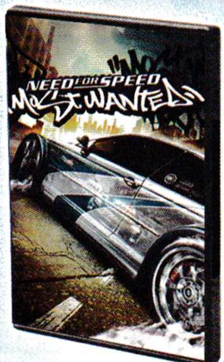
PRO EVOLUTION SOCCER 5



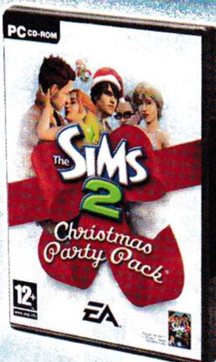
QUAKE 4



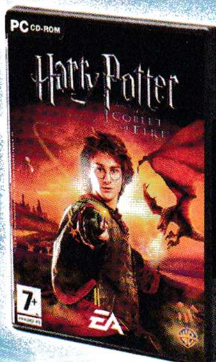
FIFA 06



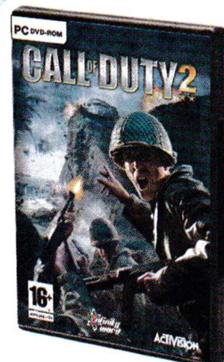
NFS: MOST WANTED



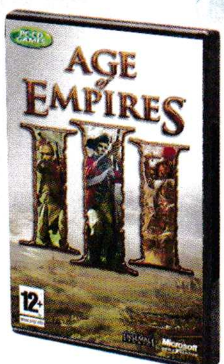
THE SIMS 2: XMAS PACK



HARRY POTTER: GOBLET OF FIRE



CALL OF DUTY 2



AGE OF EMPIRES III



Спечели Sony PSP с PULSAR.BG!*

* Повече подробности за играта ще намерите на www.pulsar.bg

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG



Хаос. Пълна бъркотия. Щурмувахме един от корабите на въстаниците. Провалът не бе опция. Изричните заповеди на Дарт Вейдър бяха да пленим принцеса Лея. Цяла по възможност. В противен случай щеше да стане лошо. Много при това. А всички бяхме виждали в какъв психопат се превръща, когато изпадне в нервна криза. Особено когато откриеше, че някой поредният клониран е запушил за пореден път с дъвката си кислородната тръбичка на шлема му.

Втурнахме се в атака на секундата. Посрещна ни дълъг и тесен бял коридор. Изведнъж вратите наоколо се разтвориха и започнаха да прехвърчат термични детонатори отвсякъде. Въстаниците ни чакаха. Мой колега метна едно такова взривяващо се топче напред, но не прецени силата си. То рикошира в тавана, падна пред нас и изби десетима клонирани. Нападнахме ги отново. Сега нещастник от въстаниците запокити лимонка в краката ни, след което моментално се хвърли в атака с няколко свои приятели. Пристигна точно навреме за взрива. Тя избухна и видя сметката на всички ни.



Трети опит. Този път малко по-успешен. Успяхме да мръднем десетина метра напред, преди някой от нашите да ни претрепе. Започнахме да си вършим работата – така, както само ние си знаехме. Едни от нас стреляха в стената, други в земята, а трети – просто циклиха на едно място. Поне аз започнах безцеремонно да изтребвам тази въстаническа измет. Малко по малко... Но те постоянно изникваха отнякъде. Двама се пръкнаха зад гърба ми от нищото. Трима изникнаха зад ъгъла на отсрещния коридор. А заклевам се, точно преди секунди там се търкаляха единствено крака и ръце. Ама нейсе... Избиваш ги до крак, а те постоянно изникват от нищото.

Всички са изперкали – видях дори как един стормтрупър, с когото си играехме в инкубатора като малки, бе застанал рамо до рамо с ууки и двамата заедно непукистки стреляха напред (само те си знаеха в какво), необезпокоявани от присъствието на противника. Какво им ставаше на всички? Само аз ли имам мозък тука? Ето пак. Лудница – десетина клонирани решиха да минат накратко през една бездна, вместо да я заобиколят. Лошо няма, стига там да имаше мост... Разпльокаха се като развалени яйца. Нервите ми не издържаха! Налапах една граната и натиснах Alt и F4...

Из журнала на 501-ви легион на клонираните

PC
XBox
PS2
GBA

Star Wars Battlefront II

жанр: **FPS** | издател: **LucasArts** | **http://www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP!** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Ето ви една напълно реална ситуация, която, колкото и идиотски да изглежда, е извадена директно от Battlefront II – продължението на може би найпродаваната Star Wars-игра. За съжаление обаче втората част прави една крачка напред и две назад в сравнение със своя предшественик. Не предлага почти нищо кой знае колко различно. А онова, което каминонианците от Pandemic са се опитали да вкарат като иновации, е леко недоклатено. Да видим защо...



Юмрукът на Вейдър

Макар че Battlefront II е мултиплейър ориентирана стрелялка, геймката, подобно на своя предшественик, предлага и солова кампания, която напук на усилията на разработчиците все още представлява една обикновена гонитба с ботове. Тя проследява опитите на 501-ви легион на клонираните, известни още като Юмрука на Вейдър, да запазят реда в Галактиката. Това, което ги отличава от всички останали Джангофетовци, е, че не са обучени на Камино, а в строго секретна база на Корусант, която е известна единствено на най-приближените хора на император Палпатин. Те често биват



графика	
звук	
геймплей	



изпращани на специални мисии отделно от своите събратя и с времето се утвърждават като едни от най-елитните бойци на Империята. Ще кацнете за пореден път на Дженозис, за да вземете участие в първата грандиозна битка от Войната на клонираните. Ще помогнете на Анакин и Оби-Уан да спасят Палпатин, като водите свирепа битка над Корусант. Ще посетите Кашик, за да елиминирате сепаратистите. Ще сринете със земята храма на джедаите... Т.е. все сражения, познати ви от Епизод 3. С тях кампанията обаче няма да свърши. След създаването на Империята ще трябва да се погрижите и за реда в нея. Набу, Мустафар и дори Камино са едни от планетите, на които ще стоварите своя юмрук. Ще защитавате и Звездата на смъртта от нападение на въстаниците и ще ги довършите, като елиминирате техните бази на Явин 4 и Хот, за да си отмъстите за нейното унищожение.

Дотук звучи добре, но повечето мисии в сингъл-кампанията страдат от сериозна липса на разнообразие. През цялото време ще трябва или да разрушите някоя ключова постройка и да убиете определен човек или да отнесете дадено нещо от точка А до точка Б. Понякога ще се наложи и да удържате позициите си за определен период от време, което в повечето случаи се оказва доста дразнещо. Най-вече защото това обикновено е непосилна задача за един човек. А вашите ботчета не успяват да ви помогнат кой знае колко много. Но за тяхната некадърност вече стана дума в началото. Изкуственият интелект би трябвало да бъде подобрен. Но като че ли е с една идея по-изкуфял от първата част.

Междузвездните герои

Може би най-яката екстра в Battlefront II е, че от време на време ще можем да играем директно с любимите си герои и от шестте епизода на "Междузвездни войни", а не просто да ги гледаме как се размотават край нас. Ще усетите Силата на определени планети с джедаи като Оби-Уан Кеноби, Анакин (и съответно Дарт Вейдър), Мейс Уинду, Люк Скайуокър, Йода, граф Дуку, Дарт Маул, Ки Ади Мунди... Всички те могат направо да летят вместо да скачат и знаят по едно-две специални умения, най-често срещаните от които са хвърляне на светлинния меч или привличане или отблъскване на някого. Повечето представители на Тъмната страна могат да мятат светкавици и да душат жертвите си от разстояние, което е по-впечатляващо. Но след като се поразмотаете по малко с всеки един герой, ще откриете, че кажи-речи са еднакви. Още повече играта с тях е леко куца и трудно се поддържат живи. А веднъж пукнат ли, втори шанс с тях няма да получите. Единствено Вейдър изглежда по-готино – тромав е, не може да тича, по-издръжлив е и коли всичко наред. Но, разбира се, не е безсмъртен. Само е малко тъпичко да чуеш, играейки с него, как командирът ти изтърсва: "Вейдър не е доволен от твоите действия!".

Pandemic са решили да ни дадат шанс да участваме и с Лея Органа, Чубака, Хан Соло, Боба Фет и други тем подобни обикновено герои. Те обаче, да си го кажем в прав текст, не са джедаи и не са никак куул. Повечето са въоръжени с бластери – голяма работа. Вярно е – Лея може да прави ненаранима войниците около себе си за известно време, но друго си е да видиш как Оби-Уан с гигантски скок и едно бързо, добре премерено движение отсича главата на сепаратистки дроид.



Космически битки

"Междузвездни войни" без битки сред звездите? Що за глупост? Pande-

тіс са се усетили, че нещо не е наред в първия Battlefront и са решили да включат в неговото продължение цял един нов елемент – водене на сражения в открития космос с X-Wing, Tie-Fighter и други подобни, а не просто в някоя база като например Облачния град. Тук всяка враждуваща страна започва от своя флагмански кораб. Може да управлявате марин или пилот. Първия, в случай че искате да защитите кораба си от нападение. А втория, когато предпочитате да се качите на някой изтребител или бомбардировач, да пренесете битката към вражески кораб и да разбиете щитовете и оръдията му например. Или направо да кацнете в хангара му и да го унищожите отвътре. Всяко корабче може да прави по няколко маневри: превъртане встрани, за да избегнете летяща към него ракета или 180-градусово завъртане, което да ви помогне да се обърнете по-бързо. Но като цяло има какво още да се иска по отношение на космическите битки. След известно време тези сражения стават доста предсказуеми и монотонни. Можем само да се надяваме, че от Pandemic ще се сетят да пуснат за даунлоуд малко по-разнообразни карти. Но едва ли ще е скоро.





Свеж полъх

Тук можем да споменем хрумки от типа на това, че всички единици имат енергия, която могат да използват за тичане или летене (при пехотата), увеличаване на скоростта (при корабите и превозните средства) и за изпълняване на специалните умения (при героите). Вкаран е и нов клас юнит тип "командир", който спомага за по-кооперативна игра. Например този на Републиката увеличава защитата на воините около себе си, а на Империята – пораженията, които нанасят. Освен това с него, както и със специалната единица за всяка фракция (като например уукито или дриодеката), може да играете едва тогава, когато натрупате определен брой точки. Прочее същото важи и за героите. Ще получавате и специални ъпгрейди, ако изпълните определени условия. Например убийте дванадесет души с бластерна пушка и воала – заменяте я с елитна. Режимът Galactic Conquest също е леко префасониран, но омръзва бързо.

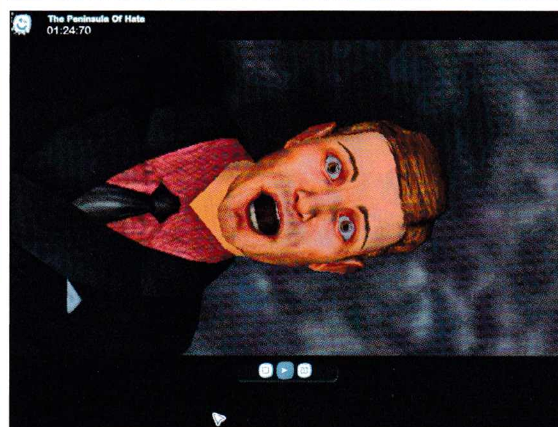
Въпреки недостатъците си, това си остава Star Wars-игра. И ако се абстрахирате от некадърността на AI-то и решите да я въртите предимно в мултиплейър с живи хора, най-вероятно ще ви се понрави. Защото много от битките са зрелищни и са взети директно от любимите ви филми. Макар и повечето карти да са добре познати на Battlefront ветераните... Но щом Pandemic не успяха да се поучат от грешките си в първата част и направиха една дузина във втората, не бих разчитал на кой знае каква еволюция на тази поредица за в бъдеще. Името ѝ няма да я продава вечно.

Владимир Тодоров



Тоталното филмиране започва





PC | XBox | PS2 | GC

The Movies

жанр: **Strategy/Tycoon** | издател: **Lionhead** | **http://www.themoviesgame.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | CD: **3**

Винаги съм знаел, че заснемането на пълнометражен филм не е никак лесна работа. Наскоро обаче се убедих в това на сто процента. Причината за категоричното ми мнение по въпроса е най-новото бижу от авторите на Black & White и Fable, наречено The Movies. Тази уникална сама по себе си игра ни дава възможност да застанем начело на филмово студио, да го управляваме така, както сметнем за добре, и да се грижим за всичките малки и изнервящи подробности, които съпътстват създаването на добра продукция. Питър Молиньо отново доказва своите неоспорими качества на геймдизайнер и ни запраща директно под прожекторите – в невероятния свят на киноизкуството. Чрез своето последно заглавие той ни предлага възможността да се превърнем в част от голямото звездно семейство на Холивуд, да се запознаем отблизо с всичките му хубави и лоши страни. Така че ето: в залата настъпи мрак. Настанете се удобно на седалките и се пригответе за премиерата на The Movies. Една забавна игра, притежаваща неподозирано разнообразен геймплей.

Възможностите, с които създателите от Lionhead Studios ни предлагат да си загубим времето в тестване на познанията ни за Седмото изкуство, са две: обикновен режим и SandBox. Първият може да се определи като

тайкуноподобен

заради цялостния си механизъм на игра. Започвате през 20-те години на миналия век и впоследствие се дотътряте до наши дни. Ще трябва да изградите своя компания, да превърнете жадни за слава ентусиасти в звезди и да се грижите за производството на филми, които да бъдат приети по възможно най-добър начин от публиката и критиците.

В началото всичко изглежда някак просто. Строите сгради, назначавате персонал (актьори и дори техни лични асистенти, сценаристи, помощен снимачен екип, градинари, строители и т.н.) и следите за реда в гигантското ви киностудио. Впоследствие обаче играта загрубява, защото трябва да се съобразяваме и с капризите на звездите. Различни показатели измерват нивото на стреса, настроението им, физическото състояние, нуждата им от подходящо обкръжение и други подобни неща. И за да имат успехи във филмите, в които се снимат, те трябва да бъдат в добра кондиция и общо взето всичко гореспоменато да грейне в доволно зеленикав цвят. В противен случай резултатите, които ще постигнете, няма да са сред най-желаните. А това ще се отрази сериозно на репутацията на вашето киностудио.

Основен момент в геймплея е засне-





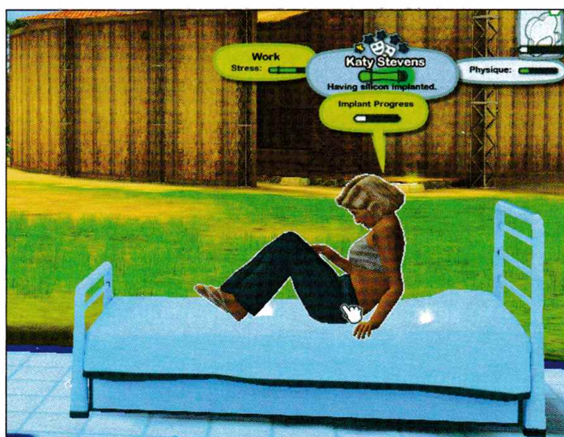
графика		6
звук		
геймплей		общо

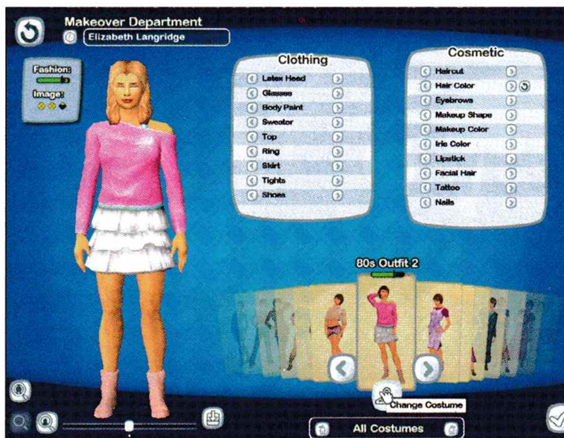
мането на филми. Но за да може този процес да протича гладко и безпроблемно, трябва да се грижите за редица други фактори. Например ще ви се наложи да създадете изследователски център, в който да назначите учени, които да правят сензационни открития. Те варират от модерни костюми до нови похвати във филмирането и подобрения в снимачната техника. Шикозните парцалки например ще карат звездите да се чувстват страхотно и със самочувствие, което ще се отрази на тяхната игра. Освен това ще подлагате известните личности, работещи за вас, на редица козметични процедури, включващи уголемяване на бюста, пластични операции на физиономиите им и дори липосукции.



SandBox

режимът пък ви предоставя възможността сами да изберете в коя година да започнете своята филмова кариера и до каква степен да е развито студиото, което ще управлявате. За разлика от първия режим, който беше насочен главно към цялостното управление на студиото, в този тежестта пада основно върху изработването на качествени филмови продукции и борбата с безмилостната конкуренция. Ако приемем, че стартирате през 1990 година с напълно оформена компания, ще трябва просто да назначите персонал (работници, актьори, писатели и т.н.) и след това да се докажете на филмовия пазар като експериментирате с различни сценарии в един от шестте жанра, в които можете да творите – екшън, хорър, комедия, уестърн, фантастика и драма. Ако сте голям маниак, може да създадете филм и съвсем сам – да напишете сценарии, да подредите сцените, декорите, звуците, местоположението на актьорите и дори да прикрепите субтитри. Всичко това е напълно възможно, стига да ви се занимава. В противен случай ще трябва да се доверите на назначения от вас персонал, който впрочем можете да уволните по всяко време.





Внимавайте с пиячката

Дотук ви занимавах с основните моменти в геймплея. Но въобще не си мислете, че това е всичко. В света на The Movies се провеждат дори и филмови награди, в които, разбира се, ще участват и вашите творения. Ако сте се представили добре и сте успели да заснемете наистина качествена продукция, която да бъде отличена с нещо като Оскар, ще получите различни бонуси, благодарение на които студиото ви ще успее да се открои сред останалите.

Друг тънък момент в играта е възрастта на звездите, която постоянно расте. Когато усетите, че ЕГН-тата им натежат, няма да е лошо да създадете млади, нахъсани актьори и актриси, които малко по малко да ги заменят. Понякога с възрастта се появява и опасността някой от титулярните ви персонажи да изпадне в тежко състояние за определен период от време. Например това може да се случи, когато позволите на дадена звезда да прекалява с алкохола, за да се бори със стреса. Ако това се случи, трябва да изпратите въпросната личност в рехабилитационен център, където евентуално да се излекува. В никакъв случай не забравяйте, че холивудските актьори не са като нашите, привикнали на всякакви неандерталски условия, и за да покажат добро изпълнение, трябва да им се угажда всячески. Ще трябва да се грижите за караваните, в които живеят, да им купувате коли, да им създавате колкото се може повече лукс и комфорт и чак тогава ще можете да се насладите на пълноценна игра от тяхна страна.

Още ли сте тук? Чакат ви на снимачната площадка!

В графично отношение The Movies изглежда страхотно. Дори когато приближите камерата на макс, графиката остава все така впечатляваща. Най-хубавото в случая обаче е, че системните изисквания са сравнително поносими. Просто не можете да си представите колко добре върви играта дори и на по-стари машини. Звездите разполагат с доволно голям запас от различни движения, които освежават цялостния облик на геймката, а филмите, които създавате, притежават характерни белези, зависещи от времевия период, в който са снимани. В този ред на мисли – ще имате възможността да се насладите както на черно-бели, така и на цветни продукции.

В крайна сметка ще ви кажа само, че The Movies е страхотна! Просто нечовешка зарибявка. Внимавайте, като сядате да джиткате, защото комбинацията между сим и тайкун е убийствена и направо ще ви залепи за мониторите. Така че ще ви дам само един съвет – бъдете предпазливи... Светнете лампите!

Асен Георгиев



prima agency & GloBul
proudly present
ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ





not only for students

roger DJ Sanchez

rogersanchez.com

с SMS на номер [2255
избираш BG support DJ

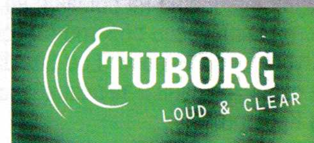
номерът важи за всички мобилни оператори
цената на един SMS е 25 ст
за повече информация
radio nova

sale: 22 lv.
presale: 20 lv.

8 декември

rogersanchez.agencyprima.com

зимен дворец на спорта
21.00
open: 20.00



билети в магазините>
BOARDSHOP> MUSIC CENTER> МУЗИКАЛЕН СВЯТ
и на касата на НДК тел.> 9166369















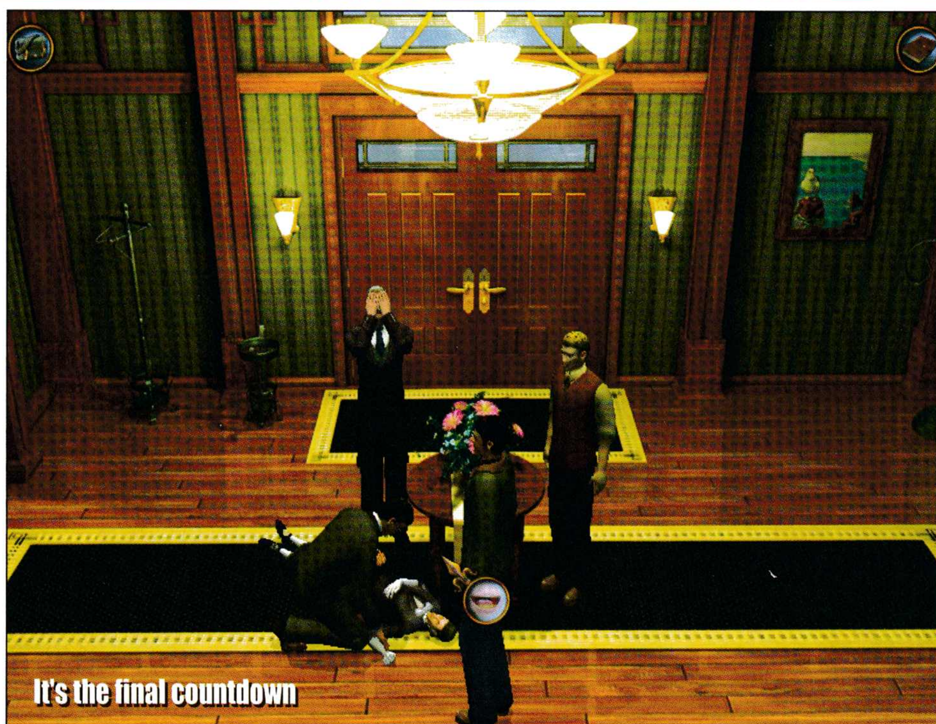


10 ... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Не, това не е отброяване на секундите до старта. И единственото състезание, което ви предстои, е с времето и със собствените ви страхове и психика. А нулата отсъства не за друго, а защото няма кой да я отброи. Да, това беше просто отбелязване на намаляващия брой хора или поне на живите такива...

За мен е наистина учудващо, че до момента нямаше нито едно заглавие на пазара за компютърни игри, което да се базира на книга на Агата Кристи. Това си е срамота! За щастие се намериха хората. Или може би е по-правилно да ги нарека нечовеци (заради нечовешкото постижение с тази игрица), които да променят този несправедлив факт. Това стана с издаването на Agatha Christie: And Then There Were None, която е вдъхновена от романа

„Десет малки негърчета"

издаден през далечната 1939 г., който


It's the final countdown

PC
XBox
PS2
GBA

Agatha Christie: And Then There Were None

жанр: **Quest** | издател: **The Adventure Company** | **www.agathachristiegame.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | CD: **2**

се продава в многомилионен тираж само с англоезичното си издание. Играта е първата от цяла поредица, която ще е базирана на класически произведения на авторката.

Поредицата, разбира се, е насочена и към феновете на писателката, и към всеки друг, готов да закупи продуктите. За хората, които не познават в детайли историите, е сигурно, че ще бъдат запленени от интригите и завързаните сюжети, пълни с въпросителни и загадки. И въпреки че върлите фенове по принцип са си полесна цел за омайване, авторите не са искали просто да отбият номера и да им поднесат нещо напълно познато. Играта следва основата на романа, но има някои доста интересни обрати (внесени от холивудския сценарист Lee Sheldon), които ще са неочаквани и за познавачите на Агата Кристи.

Едно важно нововъведение в AG: ATTWN е героят, чието управление поемаме –

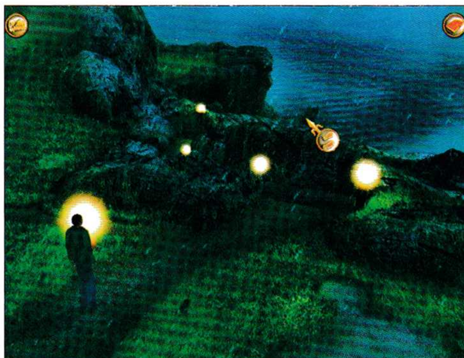




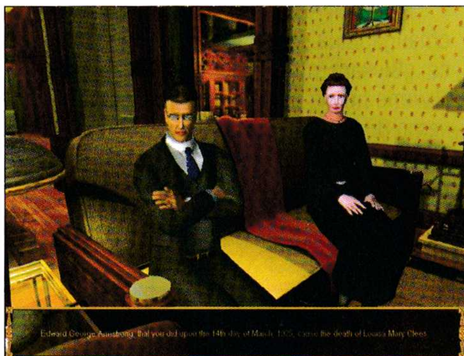
графика	
звук	
геймплей	
6 общо	

Patrick Narracott. Брат ви – Фред – е лодкар. Получава поръчка да закара група хора до един остров. Не щеш ли обаче, точно тогава се разболява и вие съвсем случайно попадате на въпросното място, замествайки го. След като закарвате (а оказва се – и доста солидно изавозвате :-)) групата гости на острова, се оказва, че всички сте затворници там. Някой е повредил лодката ви и никой не може да си тръгне...

Тук е моментът, в който трябва да се паникьосате. Спомняте си, че още от самото стартиране на играта интуицията ви подсказваше, че ще стане нещо лошо. Може би защото сте много проницателен и комбинацията от пиано, цигулки и дъжд не може да означава нищо хубаво. А и самата музика доста ясно сочи, че ще се случи нещо тревожно. Или защото още от главното меню имаше нещо подозрително в бесилката, която се материализира от време на време на фона... Кой знае?









И ако все още сте се съмнявали дали има нещо гнило в цялата ситуация, то на вечеря всички ваши съмнения биват разсеяни. Да, има нещо гнило! Тъкмо когато мирно и кротко си тършувате из стаите на десетимата гости, ей-така за развлечение, тъй като те така услужливо са слезли на вечеря и са оставили всички врати отключени, за да не ви създават излишни ядове, на долния етаж се случва нещо. Като истинска селска клюкарка доприпквате бързо и долепяте жадно за информация ухо до вратата, където гостите вечерят. Оказва се, че мистериозните домакини, които чрез писма са поканили всички гости по всевъзможни измислени причини, са възпрепятствани да дойдат. Оставили са на иконома съобщение, което да пусне на гостите си на вечеря, за „добре дошли".

Грамофонът обаче шокира с откровенията, които започва да сервира на гостите. Безпардонно заявява в лицето на всеки един, че на домакинът е известно за дадено убийство, извършено от него. Оказва се, че това старо пусто имение се превръща в обител за всички „затворници" и ще ги приютява до сетния им дъх. Което обаче няма да е много далеч във времето. Получава се класическа схема „Първото прасенце отиде на пазар... второто...". Следват убийство след убийство. И...

...убиецът е един от вас

Вместо неоправданото ви любопитство, ваша приоритетна цел става оцеляването ви. Иска ви се да изкрещите: „Чакайте! Аз само замествах брат си!", но след като претегляте точките мъжественост, които ще загубите, и шансът това да има ефект, се отказвате. Вместо това се заемате да откриете убиеца и да спасите колкото се може повече човешки животи (включително вашия и този на една дама, която май вече не ви е съвсем безразлична). За да се справите, предварително разполагате и с римите, които вдъхновяват убийствата. Поставени са в рамка над камината, за да топлят душата ви за предстоящите събития. :-)

Ако решите, можете да разнообразите лова си на убийци с отчаяни опити за спасение на собственото си трибуквие. Това зависи само от вас и не влияе пряко на геймплея и развитието в играта. То е част от незадължителните пъзели. Или както е казал шопът: "Можеме да копаме, можеме и да не копаме".

Играта предлага 20 часа геймплей, който обаче може да варира доста, тъй като съществуват гореспоменатите пъзели, а и има различни начини да се справите с даден проблем или пък направо да го заобиколите. Освен това играта предлага и четири различни завършека (един от които съвпада с този от книгата), което ви дава допълнителен повод да преигравате отново и отново.

Най-ценни си остават естествено интригата и атмосферата: мрачна, дъждовна, придружена с наистина впечатляваща музика. Играта притежава най-важното – способността да ви накара да съпреживеете непреодолимото любопитство на Patrick. Напомня ви за годините, когато сте играели на криеница, но с разликата, че тази къща е наистина толкова голяма и объркана, колкото винаги сте си мечтали. И че в дадени моменти имате чувството, че може би вече не е разумно да откривате скритото.

И тогава вече нямаше никой (and then there were none)...

"Всички бройки от играта бяха разпродадени, превръщайки я в тотален хит". Така предполагам е звучало заглавието в умовете на създателите, така ще зазвучи според мен и в действителност, защото всички необходими качества са на лице. И след като превъртим играта и видим и четирите ѝ края, остава само да затаим дъх заедно и да чакаме следващата част от поредицата. Дано обещанията бъдат спазени и скоро да перифразираме заглавието на "And then there were some..."

Лили Стоилова



PC
XBox
PS2
GBA

Rag Doll Kung Fu

жанр: **Arcade/Fighting** | издател: **Lionhead Studios** | **http://www.ragdollkungfu.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **1**



Бой по тиквата!

Rag Doll Kung Fu е новата тупалка-джийска игра на Марк Хили, водещ разработчик и художник в Lionhead Studios (известно с поредицата Black & White), в която ни се предлагат многобройни терени за битки както срещу компютъра, така и в мултиплейър. Авторите са вложили в способностите на симпатичните куклени човечета, с които се биете, множество уникални и на места дори смешни трикове, вдъхновени от древното бойно изкуство Кунг Фу.

Началото е



повече от кретенско

Вероятно повлиян от Impossible Creatures, Марк е направил възможно създаването на собствен герой, който да получава заемки от различните стандартни противници на арената - афроподстригани гадняри и нинджи, герой, който се казва Дебелия Бонг, момиче на име Минг Монг и т.н. Така е възможно да поставите на героя си крака от скелет, щипки вместо ръце, всякаква идиотична физиономия, шкембе на дебелак или бюст на манекенка. Изобщо направете си го смешен, за да ви е приятно докато геймите.

Игри с подобно управление обикновено изискват джойпад. Има толкова много действия: скачане, залягане, пълзене, ритане, бягане. И все пак се оказва, че играта преоткрива мишката за файтинг геймнинга по много задоволителен начин. Управлението на героите ви е много опростено – с десния бутон посочвате обекта, към когото се стремите, а с левия извършвате атаката. Преди това трябва да сте избрали един от крайниците си, който ще ви послужи за нападението. После ва-

> **THE BEGINNING**
>
> „В началото у мен и няколко мои приятели възникна идеята да създадем забавна игра, имитираща старите филми за Кунг Фу. Приятно е сега да кажеш, че проектът е завършен 100% и се е превърнал в пълноценна игра. Надявам се, че всеки, който я поиграе, ще ѝ се наслади в такава степен, както това стана с мен и моите приятели." *Марк Хили, автор на играта*

шият човек ще извърши фантастичен удар, добре озвучен с крясък или друг шум.

Rag Doll човечетата ви не използват стандартна motion capture анимация. Те се движат супер пластично като гума. Имате пълна свобода на действие. Геройчето ви е наистина много гъвкаво, но ако го преразтягате постоянно, то ще загуби част от еластичността си.

графика		5
звук		
геймплей		общо

Има три основни неща, които трябва да се прибират – гъби, пеперуди и гърнета. Гъбите помагат да си контролирате скоковете, понеже те се забавят от време на време. Така ще можете да се въртите във въздуха като пиян супергерой (който е гледал Drunken Master с Джеки Чан ще разбере за какво става дума :)).А скачането по време на битка може да ви свърши много добра работа. Пеперудите позволяват използването на огнени топки. Грабваш ги като избереш ръката на твоя rag doll и ги сваляш. След това заемаш особена поза (ръцете от двете страни на главата, краката в шпагат) и силата на пламтящите пеперуди е твоя. Гърнетата пък осигуряват използването на полезни предмети, след като ги строшиш. Но как човечетата с гумени крайници ще се справят със своите противници без необходимата енергия? Ако нямаш

силата Чи

просто не можеш да се биеш. Да се сдобиеш с нея е много лесно – просто трябва да завърташ мишката в малки кръгчета и да се заредиш. Чи се разрежда, докато се биеш – затова често трябва да се правят кръгообразни сесии по време на мелето. Контролирането на оръжията е малко по-различно от нормалното – посочваш ръката на своя човек и я пускаш с кръгови движения, замахваш и промушваш.

Имайте предвид, че ако Rag Doll Kung Fu ви се струва трудна, това е защото трябва много повече практика, докато задобреете и почнете да играете интуитивно. Не напразно без минаването на туториъла не се отварят и нивата, които трябва да преодолеете.

Свилен Енев



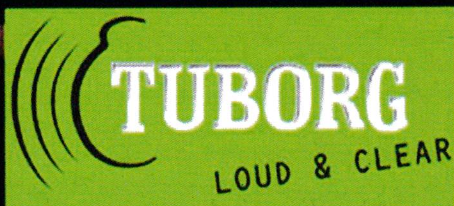
SOFIA MUSIC ENTERPRISES

presents

STEREO MCS

30 НОЕМВРИ (СРЯДА)
ЗАЛА ФЕСТИВАЛНА, 20:00 Ч.

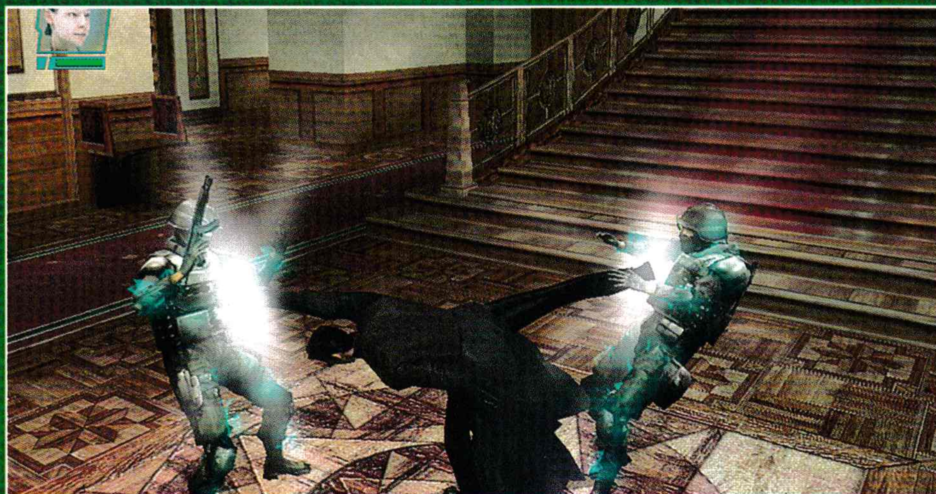
БИЛЕТИ: Билетен Център (НДК), Funky's Musichall (НДК)
и в по-големите градове



БТК ADSL

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ


Матрицата: Преиграване...





PC
XBox
PS2
GBA

The Matrix: Path of Neo

жанр: **Action** | издател: **Atari** | **www.atari.com/thematrixpathofneo/** | хардуер: **P 1.8 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | multiplayer: Yes/**No** | DVD: **1**

Ако всъщност знаехте какво точно ви очаква, кое от двете хапчета бихте избрали, когато Морфей се изправи пред вас и започнеше да ви ги тика под носа с чаша чешмяна вода? Синьото, за да продължите живота си като коне с капаци? За мнозина това би било (а и е) истинско блаженство. Или пък червеното, което ще ви вкара в цял филм (да не казвам три), за който ще трябва да сте нещо повече дори и от Киану Риийвс? The Matrix: Path of Neo ще ви постави именно в тази ситуация. А какво ще е вашето решение? И готови ли сте да видите колко дълбока е заешката дупка и докъде са успели да стигнат този път от Shiny Entertainment?

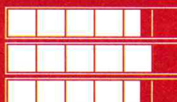
Избраният

За разлика от Enter the Matrix – предишния им опит да ни включат в матрицата – сега вие не сте надарена негърка или кунгфу-китаец. А Нео. Единственият. Човекът, който, според предсказанието, ще поведе хората на война срещу жадните за повече енергия машини. Това е само една от причините, която прави Matrix: Path of Neo в пъти по-добра игра от своя предшественик. Далеч по-здраво е да се изживяваш като мистър Андерсън, да мачкаш дигиталните физиономии на агентите и въобще – да прилагаш всички негови хватки и специални умения, неприсъщи за никого друг. Отколкото като един по-скоро обикновен капитан като Ниоби. Почти всичко, което видяхме в зашеметяващата във визуално отношение трилогия на Уашовски, е налице и тук. Че и повече даже. Братята са поразтегнали, където са сметнали за необходимо, цялостния сюжет и резултатът е, ако не перфектен, то поне доста впечатляващ. Играта представлява стопроцентова тупалка, която ще повдигне адреналина и ще ангажира вниманието на всички феновете на фантастиката за поне десетина-петнадесет часа.

Готови ли сте?

Path of Neo започва малко странно. Със сън. Захвърлени сте директно между шамарите с повечето специални умения на Нео в безсмислено ниво, силно наподобяващо култовата сцена от първата "Матрица", където той и Тринити се втурнаха да спасяват Морфей в щабквартирата на агентите. Шансът да се изнервите от чувството на безпомощност, което ще ви залее на момента, че не знаете как дори да започнете да тършите по стените, е неизбежен. След като се събудите обаче, сиреч като пукнете (а това ще се случи почти веднага), пътят на Единствения най-накрая ще започне. Както си му е редът...

Първото "истинско" ниво ще ви пренесе в офиса на Нео, където ще трябва да се опитаме да се измъкнете незабелязано от агентите, дошли да ви арестуват. Можете и да се оставите в ръцете им там, където залавят Андерсън във филма. Или да промените сценария в холивудската продукция като преглътнете страха на Киану Риивс от високото и успее-

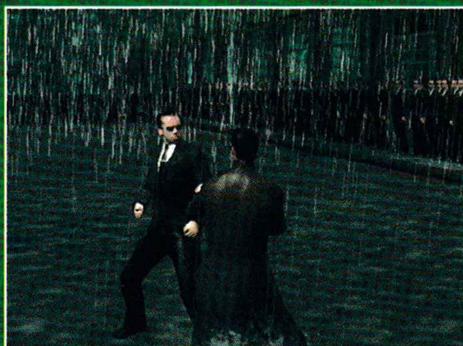
графика	
звук	
геймплей	

4.5 общо











те да стигнете до гаража на сградата през нейния покрив, вървейки по парапетите и катерейки се като идиот. А долу ви очаква Тринити, яхнала мотора си. Тя е готова да ви отведе при Морфей, за да вземете съдбоносното решение, което всяко "червено хапче" (хора, открили, че има нещо нередно в матрицата) трябва да направи. Освен ако не искате да приключите с играта, знаете към коя длан да посегнете, нали?

Как е възможно това?

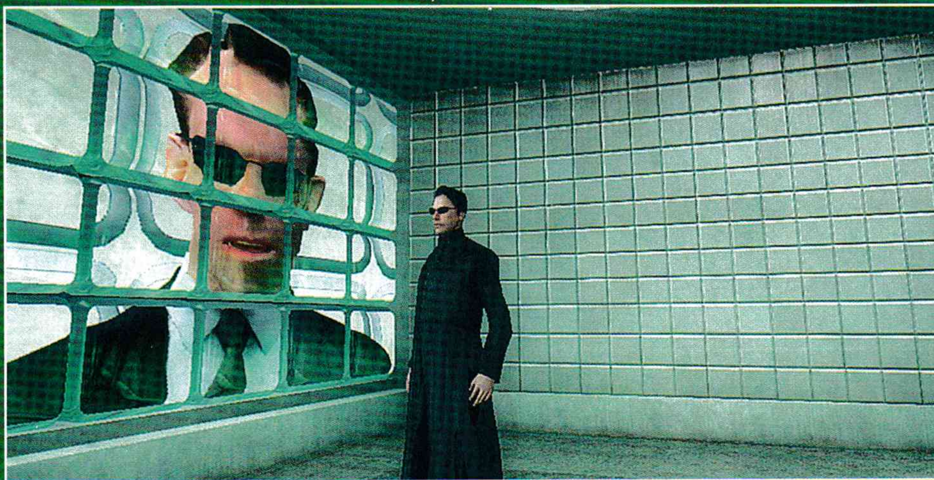
Впоследствие ще бъдете ангажирани с поредица от тренировъчни симулации, които ще ви запознаят с основните тънкости на играта. Ще усвоите най-различни каратистки движения, ще се научите да се биете с меч, да използвате огнестрелни оръжия, да се съсредоточавате и по този начин да нанасяте по-мощни и по-сложни комбинации от удари... Чак след това ще бъдете въвлечени в най-запомнящите се сцени от първия филм на Уашовски – спасяването на Морфей (включително престрелката в лобито и изпълнението с хеликоптера) и битката с агент Смит в метрото, която ще се проточи повече, отколкото сте предполагали... Така малко по малко ще се научите как да променяте самата Матрица. А това е елементарно, стига да повярвате в способностите си. Просто разберете, че е невъзможно да извиете лъжицата. Прозрете истината, че лъжица няма. Съществува единствено вашето съзнание. И тогава ще разберете, че не тя се огъва. А се огъвате вие самите. Остава само да завъртите един телефон на машините на тяхна сметка и да кажете:

"Зная, че сте някъде там. Вече мога да ви усещам. Зная, че ви е страх. Страх ви е от нас. От промяната. Нямам представа какво ще донесе бъдещето. Не съм дошъл, за да ви кажа как ще свърши всичко. Дойдох, за да ви кажа как ще започне. Ще затворя този телефон и ще покажа на всички хора онова, което не искате да видят. Един свят без вас, без правила и контрол, без граници и предели. Свят, в който всичко е възможно. Накъде ще поемем след това? Този избор оставям на вас."

Концентрирай се!

Близко е до ума, че основният коз на Path of Neo са битките. И наистина – в 99% процента от играта ще раздавате шутове и тупаници до полуда. Хореографията обаче е толкова добре измислена, че дори и за миг няма да се отегчите. А напротив – ще се чудите по кой точно начин да накарате врага си да се разпръсне на малки зелени йероглифи.

На практика в играта ще може да правите абсолютно всичко, което сте виждали да върши Нео в трилогията. Тичане по стени, избягване на куршуми, а впоследствие – и спирането им с ръка, преодоляване на гравитацията и огромен набор от ръкопашни хватки. Всичко това се усвоява с течение на времето. Било то по време на игра или след края на дадена мисля под формата на ъпгреди. Дори ще може да виждате света в кодове – умение, което Нео усвои в края на първия филм. В играта обаче това ще стане малко по-късно. Благодарение на него ще научавате къде точно ви очакват противници и на кое място са скрити оръжия, аптечки или символи, регенериращи



вашата концентрация – може би най-важната характеристика. По-важна дори и от здравето. Именно чрез нея ще изпълнявате по-засукани комбинации от удари, които освен всичко останало, ще бъдат и в пъти по-мощни. Ще изваждате извън строя по двама, трима и дори четирима противници наведнъж безпроблемно. А как точно става това...?

Знам кунг-фу?

Да приемем, че решите да запознаете околните с юмруците и подметките на Нео. Съществуват десетки начини, чрез които това може да стане реалност. А изпълнението им е от просто по-просто. С помощта на левия бутон на мишката нанасяте обикновени удари, а с десния – специална атака. Ctrl е предназначен за избягване на всякакъв вид нападение, а "q" – за изтръгване на оръжието от ръцете на противниците. И край. Всичко останало зависи от това къде точно около вас са разположени враговете, дали сте във въздуха или на земята, концентрирали ли сте се или не, дали търчите по стената и т.н. Ако сте заобиколени от няколко опонента наведнъж, дори може да изпълните "свързана" атака. За тази цел зашеметявате колкото се може повече и по-бързо гадовете с десния бутон и после с едно натискане на левия гледате как Нео започва автоматично да намира начин да пребие всеки един от тях поотделно. Или пък например с едно движение, се навежда напред, устремява своя юмрук към изпречилия се враг и изстрелва десния си крак в противоположна посока. При това на забавен каданс. Ако пък носи меч или друго подобно хладно оръжие, сцената ще стане в пъти по-зрелищна.

Малко по малко ще научавате нови хватки, ще подобрявате старите, а агентите няма да ви представляват особена трудност. Разбира се – докато не стигнете до ъпгрейднатите версии от "Матрицата: Презареждане", които в играта умеят да регенерират здравето си. Което означава, че веднъж почнете ли да ги помпате, спиране не трябва да има. Към края на Path of Neo ще започнете да усвоявате дори и атмански принципи, които се "закупуват" преди началото на даденото ниво и са активни единствено в него. Например подобно нещо ви позволява да лекувате околните или себе си, да ставате по-силен и издръжлив и т.н.



Презареждане

Естествено, в играта има и оръжия. Много при това. Пистолети, помпи, картечници гранатомети – каквото ви душа иска. Използването им обаче някак бледнее в сравнение с ръкопашните хватки, които, освен всичко останало, изглеждат и по-мощни.

Да – супер е да видиш как Нео хваща пушката на някой полицай, вкарва му един лакът, извива ръцете му и натиска спусъка вместо него, за да гръмне главата на колегата му. Но като цяло престрелките изглеждат недоизпипани. И за щастие местата, където играта ще ви принуди да прибегнете до тях, се броят на пръсти.

Революции

Както вече споменах, Уашовски собственоръчно са раздули сценария на трилогията. Ще спасявате "червени хапчета", ще помагате на Ниоби, Морфей, Трити и останалите ви приятели, които са приклещени от полицаи или агенти, ще участвате в разширени схватки с бодигарда на Оракула и ще бродите из шантавото имение на Меровингите. Малко е разочароващо да видите как единствената сцена, пресъздадена от "Матрицата: Революции", е финалната битка с агент Смит под дъжда.

За сметка на това обаче тя е изключително и може да се сравнява единствено с мелето в парка след срещата ви с Оракула от "Презареждане". Братята са стигнали и още по-далеч – измислили са малко по-различен край. А какъв е той? Тайна. Разбира се – не променя историята на трилогията. Но е особено забавен и вкарва един четири-петстотин метров бос. Млъквам!

Мрън-мрън

За съжаление най-големият недостатък на Path of Neo е графиката. Макар и физичният Havoc енджин да си върши работата перфектно и почти всичко около вас да може да се троши или замеря по противниците ви чрез телекинеза с малко повече концентрация, нивата изглеждат недоизпипани.

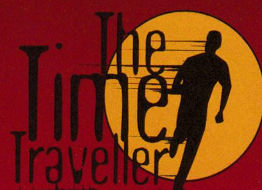
Дори и на макс детайли. Обектите са някак мъгляви – особено в далечината. Текстурите се чупят на места, а светлинните ефекти са може би най-проблемни. Да не говорим за физиономиите. Трити по-скоро прилича на скелет, отколкото на жена. Често ще имате и необясним лаг.

А за десерт – играта е нестабилна и изхвърлянията в десктопа в моментите, когато би трябвало да се задейства междинна анимация, са прекалено чести. Обикновено това е в края на нивото, което означава (предвид отсъствието на нормален начин на запис), че ви очаква преиграване.

И все пак Path of Neo е готина игра. Макар и да мрънкам за някои нейни по-куци страни, си ме изкефи както си му е редът. Дори повече от Enter the Matrix. Така че да не бъдем кой знае колко претенциозни. За колко супер яки тупалки, в които може да се правите почти на господ, се сещате в момента? Разбира се – за николко. Така че пригответе се за включване, имате война да водите...

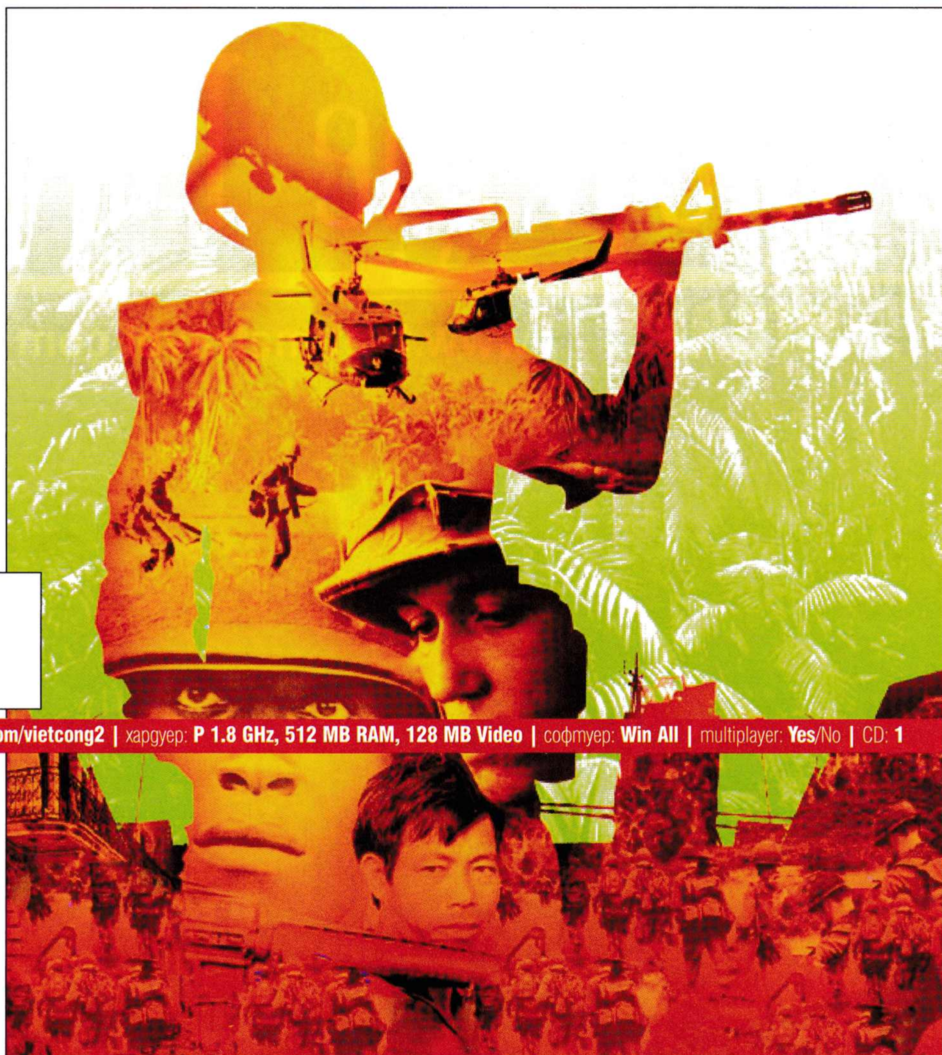
Владимир Тодоров




The Time Traveller

Най-безсмисленото нещо на този свят е войната. За съжаление хората са така устроени, че откакто са се появили на бял свят, воюват по между си. Някога сраженията са се водили за оцеляване, след това за територии, а в близкото минало изцяло заради пари и ресурси. Един ярък пример за безсмислени военни действия е конфликтът във Виетнам (и като цяло – за агресивната външна политика на САЩ), в който дребните дрънниочковци сритаха нахъсаните задници на американците и им показаха, че за да браниш родината си, не са нужни милиарди долари и свръхнови военни технологии.

Ако ви се пуца по ценителите на кучешкото месо, т`ва е играта



PC
XBox
PS2
GBA

Vietcong 2

жанр: **FPS** | издател: **2K Games/Take-2** | **www.2kgames.com/vietcong2** | хардуер: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **1**

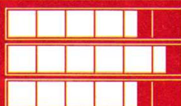
От няколко години насам едно чешко студио се опитва да пресъздаде атмосферата, витаеща във виетнамските джунгли по време на тогавашните емблематични сражения. Vietcong 2 е третото поред заглавие (ако броим експанжъна на първата част), което има за цел да ни върне около половин век назад и да ни нап-

ОФАНЗИВАТА ТЕТ

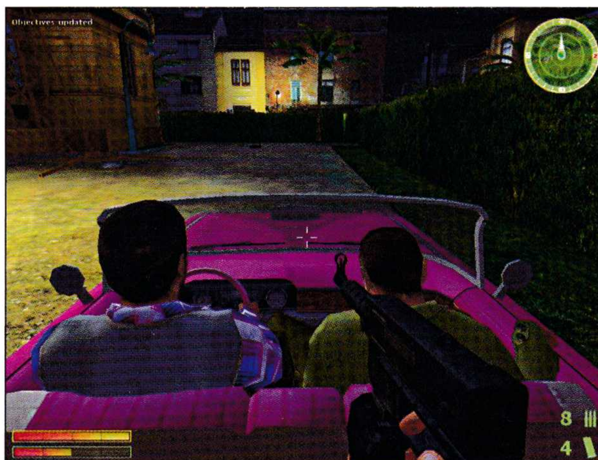
В началото на 1968-ма комунистите организират мащабна атака, която е проведена едновременно с честването на традиционната виетнамска Нова година (между 29 и 31 януари). Според тогавашното споразумение по това време не би трябвало да има военни действия, но самоубийствени отряди на NVA и VC удрят Сай Гон, а Хю бива временно окупиран. Медиите съобщават, че са нанесени сериозни щети на Юг, а 19 камикадзета нахлуват в двора на американското посолство. Не достигат целта си и са избити. Общо осемдесет различни градове, селища и военни бази биват атакувани горе-долу по едно и също време.

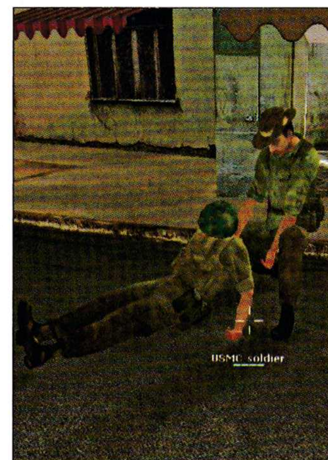
Хората от Юг отказват да се включат в тази кауза, както лидерите на NVA са се надявали, и всичко това се превръща във военна катастрофа, а самият Генерал Гиап, командващ NVA, е съкрушен. И тогава Уолтър Кронкайт – най-уважаваният американски журналист по онова време – лансира идеята, че Америка не печели войната. Именно това за първи път кара президентът Линдън Б. Джонсън да се замисли за излизане от конфликта. Той надали ще спечели тази война. И със сигурност няма да остане в Белия дом при следващите избори.

графика
звук
геймплей



4.5 общо









Hi-Fi 70

Hi-Fi

списание за домашно забавление

ЗВУК И ВИЗИЯ

бр. 70, декември, цена 4,95 лв.

DVD подарък

FAHRENHEIT 9/11

режисьор: Майкъл Мур
награда за най-добър филм
Кан 2004

ДИГИТАЛЕН фотоапарат за 300 лева

ПРЕД ВЕЛИКАТА ПЛАЗМЕНА СТЕНА!

Тест на 50-инчови плазмени телевизори

...ДИО КОМПРЕСИЯ
...орматите на ...налните плейъри

MIDDLE-END КЛАСАТА НА DVD ПЛЕЙЪРИТЕ







B&W; ДОСТЪПНИТЕ СД/...

само за 4.95 лв.

подарък DVD
FAHRENHEIT 9/11

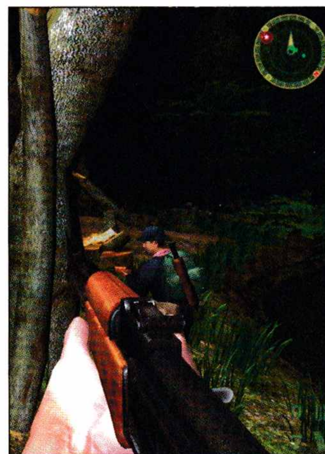
филм на Майкъл Мур

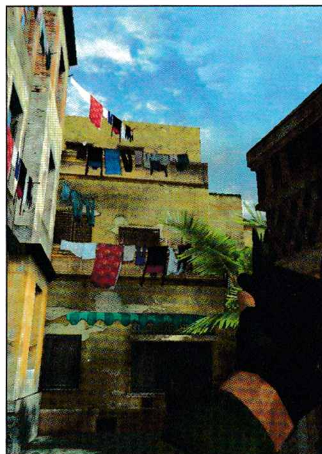
награда за най добър-филм - Кан 2004



рави свидетели на този брутален конфликт.









Две гледни точки

За разлика от миналите части, където можехте да се сражавате единствено и само на страната на янките, сега ще имате възможността да се впуснете в кампании и с двете страни на конфликта – Съединените щати (US) и Виетконг (VC). За съжаление общият брой на мисиите едва надвишава петнадесет, а начинът, по който са разделени в кампаниите, ме изумява. Фактът, че с американците можете да се гърчите в повече от десет мисии, а със съперниците им едва в четири, говори сам по себе си, че в тази част от геймплея нещо намирисва. Започвате играта си в компанията на US-армията. Ще поемете управлението на капитан от американските военни части на име Даниъл Буун. Той ще трябва да ескортира военен репортер, пристигнал в древния град Хю, за да отрази празниците по случай традиционната виетнамска Нова година.

Порцията от играта с VC пък е изключително кратка и отразява живота на едно младо момче (партизанин, сражаващ се за южняшката армия), което трябва да намери пътя от своето село до горещото място на сраженията – Хю. Естествено, действията и в двете кампании се развиват през 1968 г. по времето на новогодишните празненства в гореспоменатия град. За разлика от предишните части, тази ще ви изненада главно с урбанистичната си атмосфера, която лично аз не съм очаквал от игра, отразяваща Виетнамската война..

Работа в екип

Vietcong 2 е запазила повечето характерни елементи от геймплея на своя предшественик. Отново ще имате на разположение отряд, който да ви помага. Той се състои от няколко души, но основните са медик, инженер и радист. И тримата не са мощни като бат' ви Бойко, но определено вършат работа. Особено първите двама, които постоянно ще ви снабдяват с амуниции и превръзки за вашите рани. В битките ще трябва да разчитате предимно на собствените си умения, защото системата за управление на другарите ви е доста първична и недоправена. Задачите, които ще получавате посредством радиста в отряда ви, или когато посещавате местната щабквартира, са разнообразни. Но за жалост те до голяма степен се припокриват с мисии, които вече сте виждали в предишната част на играта.

Изкуственият интелект на врагите е на достатъчно високо ниво, за да ви е необходим наистина сериозен арсенал, с който да им се противопоставите. За тази цел хората от Pterodon са се постарали да пресъздадат повече от петдесет реално съществуващи оръжия. Естествено, в тази бройка се включват всякакви видове гранати, пистолети, пушки, снайпери и т.н. Хубавото е, че ще може да се възползвате от всичко, което срещнете по пътя си, а амунициите, лежащи на земята, ще събирате автоматично. Разбира се, броят на нещата, които ще помъкнете със себе си, не е особено голям – нож, пистолет, две пушкала, аптечка и шепа гранати.

Ptero енджин III

е най-новата графична платформа, с която гъзареят чешките момчета и момичета от Pterodon. За съжаление обаче тя изглежда морално остаряла и недостатъчно достойна за игра, появяваща се на пазара в края на 2005-та година. Текстурите са бедни, ефектите изглеждат някак елементарни, а цялостният визуален облик не е на нужното високо ниво, което се поддържа от първенците в жанра. Жалко, че предишната част на поредицата се славеше с високи постижения в графично отношение и добре пресъздадена, гъста и на пръв поглед непроходима джунгла. За съжаление последното попълнение във виетконгското семейство е леко разочарование в тази насока.

В играта ще откриете и мултиплейър режим, в който могат да вземат участие до 64 играчи едновременно. Този аспект от Vietcong 2 е претърпял сериозни подобрения – добавени са нови опции за игра срещу живи опоненти, а някои от старите са доразвити. Хубава новина за всички любители на високите скорости е, че в мултито на шутъра ще могат да се управляват превозни средства. Мисля, че возилата и множеството реално пресъздадени оръжия, както и отборните режими за игра в мултиплейър, са чудесни предпоставки за едно приятно садистично изтребване между приятели.

В крайна сметка...

Повечето от вас най-вероятно са наясно с това, което ще кажа в заключителния си абзац, но аз се чувствам длъжен да го споделя. Факт е, че в последно време излизат страхотни заглавия, които продължават да доразвиват жанровете, като ги правят по-добри и по-обширни, допълват ги с елементи от други и по този начин им вдъхват нов живот. Също така не е тайна, че понякога не е нужна страхотна визия, за да бъде една игра одобрена от масите. На всеки е ясно, че добрият сюжет е от изключително важно значение за успеха на подобен продукт. Но явно само програмистите от Pterodon са в заблуда и все още си мислят, че могат да пробият на пазара в края на 2005-та с почти същото нещо, което ни пробутаха през 2003-та. И като заключение ще кажа, че въпреки всичките си недостатъци, Vietcong 2 е игра, която не може да се сравнява с големите в жанра, но все пак е приятна за изиграване, ако нямате твърде високи претенции в това отношение.

Асен Георгиев



изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул





Apocalypse 3000
код: 25637

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 67



Denaris
код: 25638

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 67



The Crow
код: 25639

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 67



Wallace&Gromit
код: 25640

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 67

Нека си признаем с ръка на сърцето – няма нищо по-забавно от това с гъвкав палец и повече сръчност да избиваш някакъв тип нечовешка гад, да срещаш нови препятствия и пак да прилагаш онзи знаменития палец на гъвкавостта. Apocalypse 3000 ни предлага още от същото, но в никакъв случай не е отегчителен. Повечето заглавия не са по-дълги от десетина нива, затова и всеки нов клонинг на позабравения пред компютъра жанр jump`n`run е обречен на успех.

Историята в Apocalypse 3000 е следната – годината е 3081-ва, хората са колонизирали вече космоса, но подобно на иракски терористи извънземните от време на време се опитват да отвоюват независимост на своите вселенски убежища. Този път наред е планетата X-1 в слънчевата система Урикейн. След като чудовищата-камикадзе избиват хуманоидното присъствие, е ваш ред да се намесите. Изпратени сте на специална мисия с една цел – изтреби ги до крак, копеле! Оттук нататък си ти – хардуерните изисквания са да имаш здрави стави на пръстите и да си бърз с клавишите. Приятно анихилиране на нарушители!

Да управляваш космически кораб никога не е бил лесен занаят. Люк Скайуокър е единственото изключение в историята, но както е известно и на децата, вродените таланти са съвсем друга история. Denaris те изправя пред нова възможност да докажеш, че от теб все пак става нещо в този живот. Движейки се по хоризонтала и вертикала, твоята цел ще бъде да изтребиш летящата биомеханична сган в общо 12 нива. Извисеното послание, естествено, е да бъде съхранена вселената на планетата Денарис – да не си помисли друго. По време на приключението ти ще се грижиш не само за оцеляването си, но и за ъпгрейди на кораба ти (който си име, моля ви се – Eaglefighter DS-H75) и нови, помощни оръжия. Летиш, стреляш и се кефиш. Макар че на моменти е леко еднообразно, Denaris има едно огромно предимство – тя е достъпна дори за по-стари модели Java телефони, като например Series 30 на Nokia. Series 30 на български означава например модела Nokia 3510. Притежателите на по-нови Java-машини ще сбърчат нос, но това си е техен проблем. Все пак не всички се возим на BMW, нали?

Ерик Дрейвън и неговата годеница са застреляни в нощта на дявола, точно преди Вси светии. Легендата гласи, че когато човек умре, черен гарван занася душата му в света на мъртвите.

Понякога обаче душата не намира покой заради непоносимостта на мъката и обстоятелствата, при които човекът е загинал. В такава ситуация гарванът възкресява човека, за да може душата му да намери покой. Време е Ерик да се събуди и да отмъсти за убийството на любимата си. В рамките на десет нива ще имате възможност да стреляте, скачате и отмъщавате ли отмъщавате вместо Ерик. Класическа jump`n`run среда, изискваща от вас предимно ловкост и сръчност. Макар че на малкия екран на телефона трудно се пресъздава емоцията от киното, The Crow за Java се опитва силно да направи добро впечатление – мрачни сиви тонове, гнусни злодеи и грозна обстановка. Играйте само в затъмнена стая, за да получите пълното удоволствие.

Ако не сте гледали филма „Гарванът", горещо препоръчваме да го направите преди да си свалите Java-играта.

Преди да говорим за тази игра, е добре да поясним, че тя е направена по популярен анимационен филм, в който главен герой е небезизвестният Уолъс и вярното му куче Громит. В действителност можем да очакваме до няколко месеца и в България да пристигне лентата за пластелиновия Уолъс. Дотогава можете да навлезете в проблемите на филма чрез кратка разгрявка през телефона. Wallace&Gromit ви поставя пред предизвикателството да се справите с гигантския заешки проблем, застрашаващ провеждането на годишния панаир на зеленчука. Играта силно напомня на Digger или Pacman по своята логика – премествате определени блокчета, хващате зайци и в крайна сметка трябва да преминете към следващото ниво, пардон, градина. В главната роля – Громит, уаф-уаф.

На разположение са 30 нива, които могат да бъдат описани само с една дума – безгрижност. Прекрасна, ненатоварваща и интригуваща Java игра. Вече прочетох в интернет за филма „Уолъс и Громит" и искам да го гледам. Казват, че е по-добър от „Бягството на пилето", мдаам...



java игри



изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул

Коледни игри

еротична нежност



24345

пъзел на дядо коледа

24346

коледен пъзел


24347

пробвай късмета си


24348

секси коледа, победи

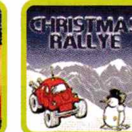

24349

защити планетата на дядо коледа


24350

събери еднакви карти, секси награда


24351

събирай подаръци


24352

снежен тетрис


24353

ново приключение с хюго


24354

100 % казино през зимата


24355

приключение с пингвини


24356

сноуборд състезание


24357

супер дядо коледа


24358

снежно състезание


24359

еротично преживяване


24360

възбуждаща коледа


24361

снежен бой


24362

реши пъзела и виж горещата мацка


24363

игра с бутилка, позната на всеки

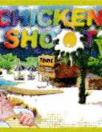

24364

бира на корем


24365

открий мистериозното


24366

стани x-pong шампион


24367

битка на бронемашините

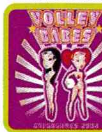

24368

открий скритите думи


24369

терористи от тип "Рамбо"


24370

инди рейсинг


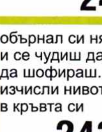
24371

секси тетрис

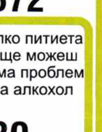

24372

маниашка камасутра

искаш да си сексуално активен и да опиташ нещо ново? 69 kamasutra ще ти предложи нова интересна секс поза



24381

потопи се в неповторимия свят на магията


24373

класическата игра '21'


24374

птичият грип прицели се и стреляй


24375

покер мания, избери опонент

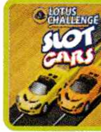

24376

взриви механизма на топчетата


24377

войната на роботите


24378

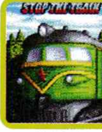
женски плажен волейбол


24379



обърнал си няколко питиета и се чудиш дали ще можеш да шофираш. няма проблем изчисли нивото на алкохол в кръвта си

24380

Duke Nukem - кралят на екшъна


24382

лов на съкровища


24383

бушува кървава война


24384

извънземните завладяват земята


24385

нов екстремен LOTUS


24386

ледено приключение

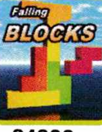

24387

престъпници във влака


24388

ти си в бъдещето 2304г.


24389

супер пъзел изравни топчетата


24390

ново рали приключение

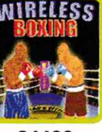

24391

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE


24392

влез в системата на врага


24393

събери кристалите


24394

класическия пасианс


24395

нов тетрис мания


24396

експлозивен пъзел


24397

побъркани извънземни


24398

атака от кораба


24399

боксов мач


24400

играй тенис с мария шарапова


24401

приключение в космоса


24402

камасутра супер


24403

ти си ловец на динозаври


24404

влезни в света на хаоса


24405

атака срещу слънцето


24406

разбули женските прелести


24407

съблечи манга момичетата


24408

състезание с ограничен бюджет


24409

секси пъзел

24410

пъзел само за жени


24411

аркаден пъзел


24412

извънземните


24413

ти си пожарникар


24414

шеметно състезание-


24415

врагове нахлуват в къщата на crash


24416

съблечи Ив


24417

тетрис с жени и мъже


24418

стрийптиз покер

24419

застреляй враговете


24420

магическа измама


24421

подводна битка

24422

ти си нинджа


24423

counter strike

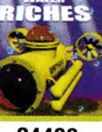

24424

елиминирай вирусите

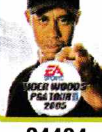

24425

приключение в джурасик парк

24426

пъзел в пещера събери диамантите


24427

играй срещу часовника


24428

виетнамска война


24429

ролербол


24430

The Fast and the furious (TM)
24431

помогни на bruce - гладното кученце
24432

търси съкровището
24433

Tiger woods - голф
24434

мотокрос
24435

камасутра - женски трикове
24436

как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N
2260



Xbox 360 стартира в Щатите

Десетки хиляди специализирани магазини ще отворят врати в 12:01 часа вечерта на 22 ноември за най-нетърпеливите фенове на Xbox 360. Оказва се дори, че новите лъскави машинки на Microsoft може и да не стигнат за всички. Веригата от магазини GameStop, например, с над 1600 търговски обекта по цялата територия на САЩ, гарантира покупка само на онези, които вече са получили писмено потвърждение, че поръчката им може да бъде изпълнена.

Ето и стартовия списък от заглавия, измежду които геймърите ще могат да избират в деня на премиерата:

Call of Duty 2 (Activision)
Perfect Dark Zero (Microsoft Game Studios)
Quake 4 (Activision)
Gun (Activision)
Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
Dead or Alive 4 (Tecmo)
Condemned: Criminal Origins (Sega)
Project Gotham Racing 3 (Microsoft)
Madden NFL 06 (Electronic Arts)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (2K Games)

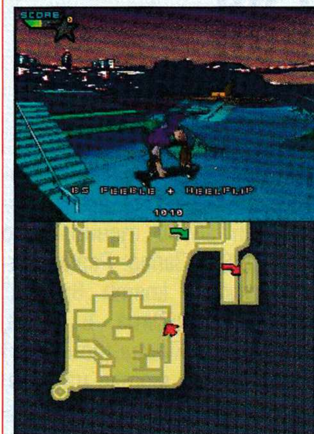

Call of Duty 2


Dead or Alive 4

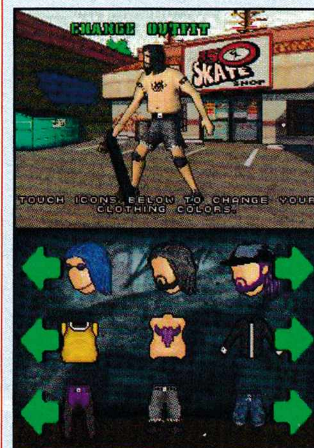

Project Gotham Racing 3

DS дебют за Tony Hawk

Току-що на пазара се появи DS версията на Tony Hawk's American Sk8land. В нея геймърите ще трябва да се докажат като скейтъри в седем различни града на Южна Калифорния и съответно да впечатлят някои от легендите в занаята, между които и самият Tony "The Birdman" Hawk.



Един от най-впечатляващите аспекти на новото издание са Wi-Fi и онлайн елементи на играта. Благодарение на тях играещите ще могат да премерят сили с други фенове по света в някой от режимите "trick attack", "score challenge", "combo mambo" и "the price is wrong". Освен това в Интернет ще могат да се ъплоудват лични постижения и повторения на някои от най-шантавите комбинации от трикове. Играта ще използва също вградения микрофон и чувствителността към докосване на единия от екраните на DS.



Nintendo оставят контрола в ръцете на родителите

Nintendo обявиха, че в тяхната нова геймконзола – Revolution, ще бъде интегрирана опция за родителски контрол по подобие на новите модели телевизори, снабдени с прословутия V-Chip. Благодарение на въведена от тях самите парола, родителите ще могат да забраняват цели категории игри или пък конкретни заглавия за конзолата на своите деца. Категоризацията на игрите ще става по стандартите на ESRB (Entertainment Software Ratings Board), които ще бъдат закодирани във всеки Revolution диск. Nintendo гарантират, че системата ще бъде включена във всяка тяхна конзола и ще бъде съобразена с различията в рейтинг системите на различните територии.

Обратна съвместимост на Xbox 360 с Xbox

След мъгливите си изказвания на тазгодишното E3 и последвалото неколкомесечно увъртане Microsoft най-после излязоха с конкретна информация по въпроса – ще бъдат ли игрите за Xbox съвместими с новия Xbox 360? Обявени бяха общо 202 Xbox заглавия, които гордите собственици на Xbox 360 ще могат да играят безпроблемно още при дебюта на новата конзола. Между тях са Halo, Halo 2, Star Wars: Knights of the Old Republic I и II, Ninja Gaiden и Ninja Gaiden Black, както и трите издания на Grand Theft Auto III. Още не е ясно как точно ще стане номерът, но Microsoft твърдят, че броят на съвместимите игри ще нараства. Трябва да уточним, разбира се, че всичко това касае само и единствено американската версия на Xbox 360 и съответно щатските издания на въпросните игри. В Япония например ситуацията далеч не е толкова розова, тъй като броят съвместими Xbox игри засега се свежда само до 20.

XB
XB360
PS2
PC

Не, няма грешка – това са същите ония Neversoft, на които дължим поредицата Tony Hawk's Pro Skateboarding. Правенето на една и съща поредица, година след година, вероятно е доста уморително, дори когато става въпрос за една толкова добре приета поредица. И ето, че момчетата са решили да кривнат по неутъпкана пъте-

GUN



издател: **Activision** | създател: **Neversoft** | жанр: **Action Adventure**

ка. Е, всъщност не чак толкова неутъпкана. На пръв прочит Gun звучи точно като GTA в Дивия Запад. Разполагате с история, която „връзва" рамките на света, и герой, който има пълната (донякъде) свобода да се мотае из този свят и да прави каквото си иска в него. Гледната точка отново е от „трето лице", с изключение на престрелките, при които камерата ще е сходна по-скоро с тази на фърст пърсън шуутърите. Иначе Gun предлага дори своя алтернатива на автомобилите в GTA и това (логично) са конете. В играта тези прекрасни животинчета ще могат да бъдат използвани освен за придвижване на по-дълги разстояния, така и за по-екшън наситени преследвания, съпроводени със стрелба на поразия.

Апропо, като си говорим за прилики с други игри, новото творение на Neversoft ще включва и своя собствена версия на прословутия "bullet time", този път кръстена "quickdraw" (по името на добре познатите ви от уестърните огнестрелни дуели). Всъщност това дори не е първата игра, посветена на Дивия Запад, в която виждаме нещо подобно. Препоръчвам ви (в случай че не сте го сторили вече) да обърнете подобаващото внимание на нещото, наречено Red Dead Revolver.

И тъй – поредният GTA клонинг, или нещо ново и интригуващо, по-скоро използващо утвърдени елементи? Окончателния отговор очаквайте в следващия брой, когато ще е готово и ревюто на играта, но засега бих могъл да ви кажа как изглеждат нещата дотук. Всъщност, за всяка от споменатите по-горе, изпитани формули, Gun ще се опита по-скоро да предложи своя собствена „версия".



Преди всичко – историята. Докато в GTA тя е по-скоро „колкото да не е без хич", авторите на Gun обещават драматизъм и дълбочина от пропорциите на Metal Gear Solid. Между другото, играта ще бъде нашарена в типичен MGS стил с безброй междинни анимации, които да „придвижват" историята напред, като ви подават поредното ново „парче" от нея.

Gun ще разчита също така доста повече на престрелките, предлагайки доста по-усъвършенствана система за управление и прицелване. Това се дължи като цяло на доста по-„мисионно" ориентирания геймплей на играта. Ще рече, че въпреки свободата, която предлага, всичко в Gun ще се върти до голяма степен около „готовите" мисии. В играта ще има и повече от задължителните незадължителни „сайд куестове", разбира се, които на всичкото отгоре май ще са доста по-разнообразни от тези в GTA.

Та с две думи – Gun като нищо може да се окаже една от най-приятните изненади на годината. Още повече, че както уточниха вече Neversoft, това издание на практика представлява само първото "парченце" от света, който те смятат да създадат около марката "Gun". Всичко това, при условие, че първата игра продаде нужните бройки, де...



Нека първо да уточним нещо, което феновете на Pro Evo и без друго знаят чудесно. Играта, на която е посветено това ревю, е категорично, ама много категорично, най-добрият футболен симулатор, създаван някога. При цялата си лъскава опаковка, при всичките си лицензи и дори при не лошите си геймплей хрумвания, FIFA 2006 не е дори близо до изживяването, което може да ви достави Pro Evolution Soccer 5. Всичко това при условие, че сте истински футболни фенове, а не просто запалянковци, разбира се.

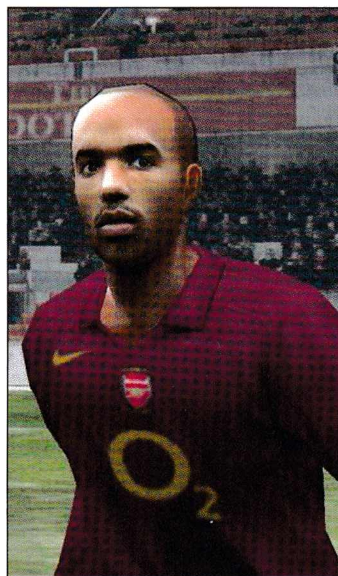
Логично е, при такова крайно изказване, да ме попитате за доводите ми. Те могат да се съберат – я да видим – в едно единствено изречение. Ето го и него – „Докато FIFA винаги се е опитвала да ви покаже футбола (при това в неговия най-бляскав вариант), идеята на Pro Evo винаги е била да ви позволи да почувствате този най-популярен в света спорт". За мен в това (сравнително) кратко изречение е казано всичко. И все пак нека опитам да ви кажа повече по въпроса, докато си говорим за Pro Evolution Soccer 5. Преди всичко, ако сте от онези „фенове" на поредицата, които очакват главозамайващи нововъведения, то значи просто не сте нейни фенове. Да се променя нещо генерално в един почти (много почти) перфектен геймплей, който KCET шлифоват вече повече от седем години, би било направо светотатство. Всъщност, тук му е мястото да сваля за пореден път шапка на създателите на поредицата и особено на издателите Konami за куража, който не загубиха през годините. Докато Electronic Arts ни бомбардираха година след година с нови лицензи, нови концепции, нови бомбастични рекламни кампании, и като цяло се занимаваха преди всичко със захаросването на FIFA, Konami не отстъпиха и на милиметър от своята собствена концепция – да създадат най-реалистичния, най-завладяващия футболен симулатор, пък после (евентуално) да му мислят за лустросване. Е, в Pro Evo 5 има повече „лустро", от кое да е предишно издание на поредицата. Този път например лицензираните отбори, между които имена като Челси и Арсенал, са не един и два. И все пак и дума не може да става лицензиране, дори сходно с мащабите на FIFA.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

РЕЙТИНГ **98**/100

издател: **Konami** | създател: **KCET** | жанр: **Football Sim**



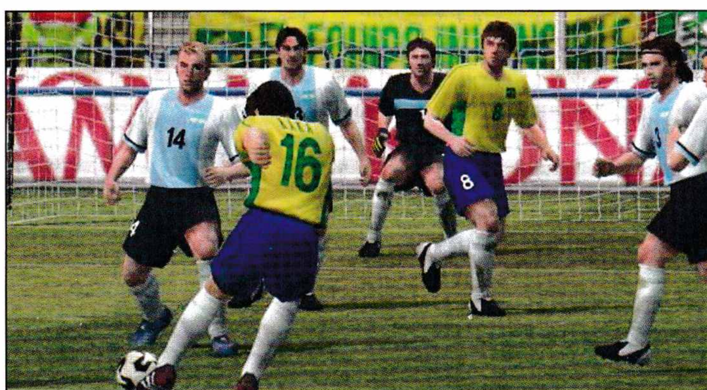






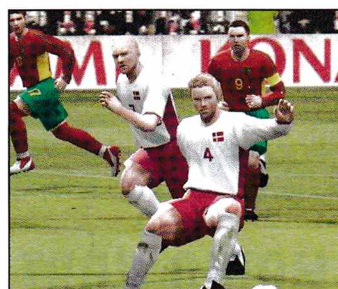
Графиката. Тук вероятно ще чуете какви ли не мнения, не едно и две от които ще превъзнасят убийствената визия на FIFA. Повечето от хората с подобно мнение дори не знаят за какво говорят. Те обикновено се подвеждат по детайлността на моделите на играчите, която определено играе доста символична роля като фактор за удоволствието от играта. Моделите на Pro Evo 5 в никакъв случай няма да ви разочароват. За сметка на това, просто няма друга спортна игра с по-добре изпипани и по-реалистични анимации.

Още по-важно обаче е за какво се ползват тези анимации. Ето тук именно е истинската „перла в короната" на PES 5. Никога до момента не е имало футболен симулатор, който да „реагира" толкова адекватно не просто на вашите действия, но и на всяка, абсолютно произволна ситуация, която би могла да възникне на терена. Каквото и да се случи, по-колкото и невероятни начини да рикошира топката, както и да се сблъскат играчите (било то във въздуха или на земята, със или без топка), Pro Evo 5 реагира мълниеносно като просто поддържа най-невероятната симулация на реален футбол, правена някога. Един господ знае само колко всъщност са факторите, включени в това безспорно сложно уравнение. Физична симулация на топката, физически възможности, тегло и ръст на играчите, ме-

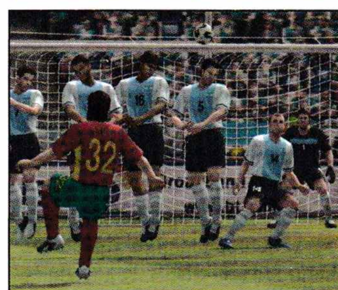


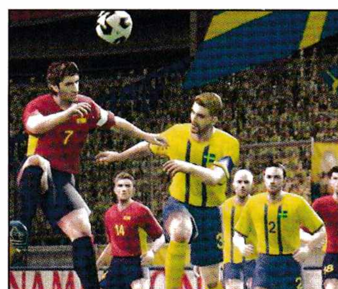












теорологични условия... списъкът може да продължава и продължава. Но списъкът в случая не е важен. Важното е, че когато „излезеш на терена" на тази игра, тутакси разбираш, че ти се предлага един свят, в който няма единствено правилни решения. Всичко е толкова реално, колкото може да бъде истинска една игра в наши дни. Дори най-добрите футболисти в PES 5 са сякаш живи хора, а не някакви безпогрешни клонинги. Избързайте за част от секундата с удара си, задръжте бутона (така в играта се контролира силата) мъничко повече и вашият Роналдиньо ще запрати топката метър и половина над напречната греда. Опитайте да накарате Зидан да изпълни някаква наистина „нечовешка" маневра с топката и футболистът с най-невероятния дрибъл ще се провали като аматьор от трета дивизия. Тези виртуални футболни звезди са удивително точни копия на своите първообрази от реалния живот, но едновременно с това са и „просто хора". Което ще рече, че и техните почти извънземни възможности си имат своя лимит.

Задълбах толкова именно в това разяснение, защото то важи за Pro Evolution Soccer 5 като цяло. Ако работех за маркетинг отдела на Konami, щях да предложа подобен слоган за рекламната кампания – „Нереално реална". Защото именно такава е тази игра – реалистична до степен, която те кара буквално да зяпваш на моменти. Трябва да уточня, че в случая реализмът стига дотам, че управляваните от изкуствения интелект футболисти (ваши и особено тези на противника) са също толкова истински. Или с други думи – те също грешат, при това по един адски убедителен начин. За мен поне беше невероятно усещането да се озова в игра, която (почти) „не чийтва". Дори на високите нива на трудност тя е еднакво безмилостна както към вашите, така и към своите естествено изглеждащи грешки.

Хубаво де, защо все пак реших да отделя именно на тази игра двойно повече място от обичайното? Това ли е най-великото заглавие, създавано някога? Не, не мисля. По-интересното в случая е друго. Pro Evolution Soccer 5 е живото доказателство, че в тоя бизнес има още хляб както в добрите идеи, така и в тяхното старателно отстояване и прилагане.

Тази игра доказва също, че истината не е в създаването на все по-лъскави, лишени от съдържание игри. Тъкмо обратното – има смисъл години наред да се гради и усъвършенства правилната концепция. За мен поне, Pro Evo 5 показва недвусмислено и една от ключовите посоки, в които ще се развива гейминг изживяването като цяло – реализъм. Реализъм не в смисъла на „не се играе", а реализъм като точно възпроизвеждане на действителността. Е, мисля, че всичко това си заслужава (поне) две страници.







MARIO KART DS

издател: **Nintendo** | създател: **Intelligent Systems** | жанр: **Kart Racing**

Сигурно някой би поспорил, но според мен всичко в аркейд рейсинг игрите започна именно със Super Mario Kart за SNES. В последвалите години тази геймплей формула претърпя безброй превъплъщения, повечето от които си бяха най-безогледно плагиатство. Но така или иначе никой не успя дори да се доближи до уж ултраелементарния, а всъщност – гениален дизайн на Super Mario Kart.

Nintendo, разбира се, никога не са оставяли добрите си идеи на произвола на съдбата. Първото завръщане на тази класическа концепция беше доста добре приетата Mario Kart Super Circuit за GBA (близка до SNES „оригинала"), последвана от Mario Kart Double Dash за Game Cube.

Всъщност авторите на Double Dash дори се бяха опитали да освежат леко формулата с нововъведения от сорта на включването на двама „пилоти" на „състезателен болид". Напомням това, само за да уточня, че в най-новото засега попълнение в поредицата, Mario Kart DS, представлява по-скоро завръщане към доброто старо време на Mario Kart 64. Какво друго да очакваме от тази игра?

Както вече споменах, базовият геймплей е оставен почти непроменен. Повечето от добре познатите ви оръжия също са отново в действие – банани, черупки от костенурки, мълнии и т.н. Героите също ще са онези от доброто старо време – Марио, Пийч, Уарио, Тоуд, Луиджи, Баузър, Донки и прочее. Колкото до самата надпревара – аз поне силно се надявам отново да ни очаква онази ултра прилепчива комбинация от аркейд и учудващо сериозен на моменти реализъм.

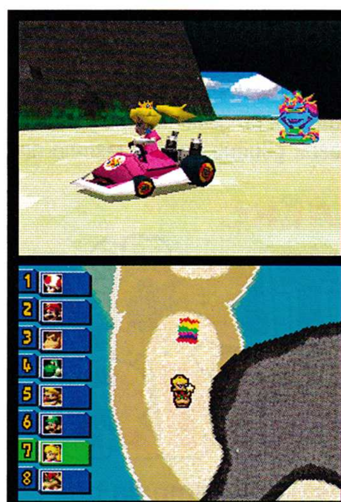
Най-сериозното нововъведение, разбира се, се нарича „онлайн игра". Благодарение на WiFi функцията на DS вие ще можете да пробвате силите си в Интернет (стига да разполагате и с Интернет достъп и безжичен хъб) или пък с приятели, които имат свой DS и разбира се, да са в рамките на безжичния обхват. Всъщност, ако се възползва от даунлоуд услугата на Nintendo, вашата компания ще може дори да се позабавлява в мултиплейър режим само с едно-единствено копие на Mario Kart DS.

Новата игра ще включва над 30 писти, сред които и някои от класиките от времето на Mario Kart 64 и дори споменатия по-горе Super Mario Kart за SNES. Не са пропуснати и някои от най-оригиналните трасета от Mario Kart Super Circuit и Mario Kart Double Dash. Всичко това превръща DS версията едва ли не в нещо като енциклопедия на поредицата.

Колкото до графиката, не бързайте да си вадите заключения от публикуваните скрийншотове. Както чудесно знаят феновете на преносимите конзоли въобще, единственият правилен начин да прецениш една подобна игра, е като я видиш на дисплея на собствената си конзола.









КРЪСТОПЪТИ

iPod видео

След като Apple превзеха пазара на преносимите плейъри със своята iPod серия, те декларираха и намеренията си да бъдат пионери в ерата на мобилните видео устройства. Така, както аудиофайл може да бъде източен от Интернет и качен на плейъра, така на новите iPod-и ще могат да се гледат и видео клипове.

Apple дори стартираха специализирана видеотърсачка – Guba, която да търси видео файлове за своите регистрирани потребители.

Сред най-запалените почитатели на новата технология се очаква да бъдат създателите на аматьорски радио-шоу предавания (които в момента са много популярни в света на iPod под името podcast), които биха могли да излъчват и свои видео клипове. Още, най-различни църковни и езотерични говорители, които и в момента смело атакуват новите медии. И, разбира се, всевъзможни порнографски източници, които по традиция се пробват да изкарат пари от всеки квадратен сантиметър, на който може да се покаже голо тяло. Успехът на последните обаче не е съвсем сигурен, тъй като iPod е предназначен основно за ползване на обществени места, а порното е занимание самотно.

Популярността на Firefox нараства

Повече от десет процента от Интернет потребителите ползват безплатния браузър Mozilla Firefox, вместо вградения в Windows операционните системи Internet Explorer. Разликата от предните изследвания е три процента. Част от тях е за сметка на Internet Explorer, който остава пазарен лидер с 85.5%, но части са отхапани и от Netscape и Opera. Напредък в степента на потребление отбелязва и Safari – браузъра на Apple за Macintosh платформи.

Войната между големите Интернет компании – Microsoft, Google и Yahoo – засяга силно и Интернет браузърите, техните екстри – менюта със специализирани инструменти и други допълнителни програми, които насочват потребителя при сърфирането му в мрежата. Макар и рядко, на арената излизат и нови играчи. Последният браузър, който заслужава вниманието ви, се казва Flock и може да бъде свален от www.flock.com.

Electronic Arts и Спилбърг заедно

Electronic Arts и Стивън Спилбърг са сключили договор за съвместно изработване на три видео игри. Нито гейм-гигантът, нито именитият режисьор имат нужда от представяне. Споменаването дори само на идеята за това, какво биха могли да сътворят заедно, ще предизвика развълнуван трепет у мнозина от техните почитатели. Подробности по сделката не са оповестени, знае се само, че Electronic Arts ще бъдат притежатели на игрите и на авторските им права, а Стивън Спилбърг ще може да създаде филми по тях.

В миналото се правеха игри по по-известните филми, но напоследък често се случва и обратното – филмира се популярна компютърна игра. Mortal Kombat бе сред първите, а скоро се очаква премиерата на Doom по класическия шутър на iD Software. В момента се филмира и Halo на Microsoft.

Стивън Спилбърг е съосновател на филмовото студио DreamWorks. Преди време те имаха подразделение DreamWorks Interactive, което разработваше компютърни игри. През 2000 година то бе закупено от Electronic Arts и вече е известно под името EA Los Angeles. Именно на тях ще бъде поверена работата със стария колега Спилбърг..

NASA

3D луна на десктопа

Резултатите от изследванията на NASA, проведени върху естествения спътник на Земята, могат да достигнат до почти всеки компютърен потребител, който си инсталира продукта NASA World Wind. Най-добрите снимки, направени през годините изследвания, са използвани за създаването на триизмерния модел на Луната. Резолюцията е 20 метра. Т.е. една точка на всеки двадесет лунни метра. Не е като 1200dpi, но съотнесено към общата лунна площ всъщност е доста впечатляващо. Това е първият триизмерен модел на Луната в такъв мащаб. В началото на 2006 се очаква и линукс версия на продукта на NASA.

Microsoft маневрира към глобалната мрежа

Бил Гейтс обяви "революционен" завой в политиката на своята компания в посока създаването на онлайн услуги от ново поколение. Редица от ключовите продукти на фирмата ще бъдат предлагани в Интернет версии – от електронна поща и обмен на кратки съобщения до офис продукти.

Те ще се наричат Windows Live, Office Live и т.н. Live и въпреки че още е твърде неясно какво ще представляват, Гейтс обеща да промени начина, по който сме свикнали да си мислим за софтуера. Подобно на Google, които имат голям опит в онлайн проектите – и Microsoft смятат да финансират своите стъпки в мрежата чрез реклама.

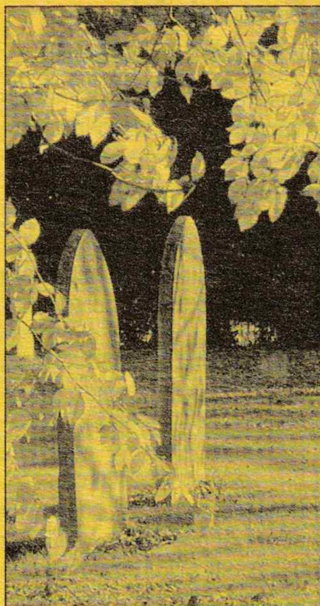
Стъпката носи голям риск, тъй като създадените продукти ще конкурират съществуващите. Но от друга страна, компании като Yahoo и Google вече предлагат различни онлайн софтуери за поща и кратки съобщения и не спират да излизат с нови идеи и разработки. В същото време безплатният офис продукт на Sun Microsystems – OpenOffice, успява да заинтригува все повече потребители и да застраши дългогодишното господство на Microsoft в този бранш.

Бил Гейтс има идеи. А неговите идеи обикновено му носят пари. Дали и този път ще успее, с толкова много млади акули около себе си? Тепърва предстои да видим дали редмъндските старчета все още могат да танцуват.

DEXTER'S LAB

Стани турчин в Amazon

Водещата онлайн книжарница Amazon.com стартира нов проект, който дава възможност на желаещите потребители да добавят по някой и друг долар кредит към своите потребителски акаунти. За целта трябва да отговарят на въпроси, които са неразрешими за автоматичните анализиращи роботи. Например коя от няколко посочени снимки представя най-добре фасадата на магазин в Южна Дакота. Заплащането се определя от спецификата на задачата и варира от два-три цента до малко под долар на парче. Разрешаването може да ви отнеме от минути до няколко часа. Наименованието на проекта (Mechanical Turk) идва от едно фалшиво "изобретение", което през деветнадесети век е предизвикало голям шум, а именно – манекен на механичен турчин, който играе шах. Разбира се, всичко е било илюзия и "изкуствената интелигентност" на машината се е осъществявала с помощта на скрит в нея човек.



Живи надгробни паметници

Поредното приложение на генетичните модификации обещава да създаде не по-малко паника от всички предишни. Става въпрос за въвеждането на ДНК от починал човек в растителни клетки, от които да се получи разсад и да се отгледа дърво. То ще носи в себе си генетичната информация на починалия. От компанията Biopresence, която предлага нестандартната траурна услуга, обясняват, че модификацията се прави така, че не повлиява на вида на растението, нито да доведе до мутации в неговите наследници. Просто човешката генетична информация ще съществува записана в аминокиселините на дървото. Замяната на мрачен гроб за бук, носещ духа на любимия човек, ще се търгува за около $35 000 и както можете да предположите, предизвиква доста бурни реакции сред широката общественост.
Най-наивните поддръжници на Biopresence, пък се надяват "живите паметници" да им осигурят възможност за нов живот след време, когато технологията напредне достатъчно, за да може генетичната информация да бъде извлечена и използвана за възкресяването им.

Още две крачки към оптичния компютър

Две нови изобретения в областта на оптоелектрониката може да се окажат ключови към създаването на оптичен компютър – утопичната машина, работеща с чиста светлина, която се очаква да е в порядъци по-бърза от съвременните компютри. Първото изобретение е свързано със създаването на високотехнологична среда, в която светлината да забавя своята скорост. Колкото и парадоксално да звучи, именно забавянето на светлината ще помогне за постигане на нови високи скорости при пренос и обработка на информация. Изобретението ще позволи лесно буфериране и управление на носената информация, без преход към електронни елементи и без преобразуване на светлинните сигнали в електрически. Най-близката перспектива е възможност за създаване на изцяло оптични мрежови маршрутизатори (рутери), които да разпределят каналите от информационните потоци на оптично ниво без опто-електронно преобразуване. Второто изобретение представлява трансмитер, който може да предава оптични сигнали със скорост 100 гигабита в секунда. Тези комуникации ще са възможни на малки разстояния – в рамките на един чип, или за комуникация между модулите на дънната платка. Те ще осигурят високоскоростни канали за връзка между отделните електронни компоненти. Все още е рано да се говори за изцяло оптичен компютър. Изчислителните процеси остават подвластни на електрониката. Но оптиката ще заема все повече ключови места, свързани с комуникацията и преноса на големи количества данни за минимално време.

ЕНТРОПИЯ

Геймър си купи космическа станция

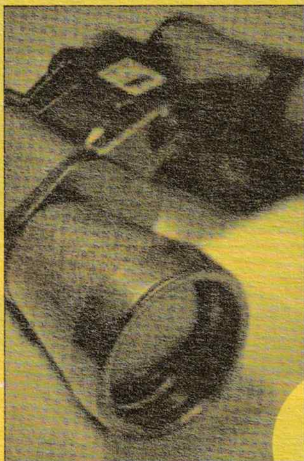
Известен геймър оглави класацията за виртуална покупка с реални пари. Джон Джейкъбс, известен с ника Neverdie, заплати $100 000 (сто хиляди долара!) за виртуална космическа станция в съществуващия само в електронен формат свят – Ентропия. Тя се намира на далечната планета Калипсо, на която има два континента, с големи, населени и непрекъснато нарастващи градове. Станцията, която ще се нарича на името на своя собственик Club Neverdie, ще бъде построена в разположен наблизо астероиден пояс. Защо Club? Защото Джон Джейкъбс е решил да я превърне в нощен клуб.
Сигурно ви напушва смях, но в измисления свят на Ентропия има около двеста тридесет и шест хиляди регистрирани потребители, фрашкани с виртуални, но конвертируеми ентропийски долари, а Неумиращия има съвсем ясна бизнес стратегия. Той смята да кани известни и съвсем истински DJ-и и да прави огромни виртуални купони в Ентропия. Иска да е първият, който ще изведе шоу бизнеса от залите и стадионите и ще направи концерт на космическа станция. Respect, bro!



ДОБРИ НАМЕРЕНИЯ

Sony вече прекалиха

Това са думите, публикувани в блога на Марк Русинович, известен Windows програмист, направил анализ на начина, по който работи най-новата антипиратска система на музикалната компания. Причината за неговото недоволство е, че системата XCP (Extended Copy Protection) използва методи, присъщи изключително на компютърните вируси.



Програмното решение е създадено от британската компания First 4 Internet и без предупреждение модифицира файлове от Windows операционната система, с цел да прикрие файлове от собствената си инсталация. Процесът на деинсталиране е изключително усложнен – изисква допълнителен даунлоуд на деинсталиращ софтуер от сайта на производителя. А при опит за ръчно премахване (което напредналите потребители няма причина да не правят), може да се стигне и до повреда в самата операционна система.

От Sony защитават правото си да охраняват своята интелектуална собственост и привидно не намират нищо лошо в използвания начин. Но явно не са съвсем убедени, защото в набързо издадената последна версия на софтуера XCP, спорната технология е премахната.

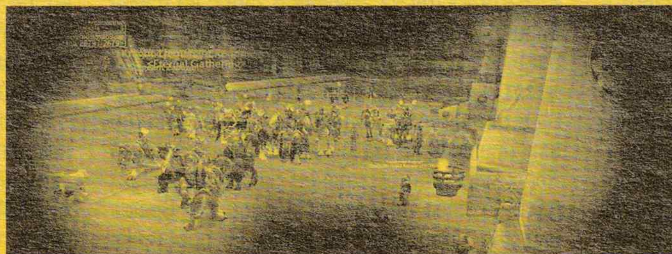
Google продължават сканирането на книги

След временно прекратяване през август проектът на Google за създаване на огромна онлайн библиотека отново набира скорост. До 2015 г. създателите на най-популярната Интернет търсачка смятат да са дигитализирали милиони книги от четирите най-големи американски библиотеки, както и от тази на университетския град Оксфорд във Великобритания. За потребителите това ще означава достъп до любимите им четива по всяко време и на всяко място, както и невиждани досега възможности за търсене и справки. Но за авторите и издателите, инициативата на Google може да се възприеме като заплаха срещу авторските им права. В резултат, в момента има две дела, заведени независимо срещу Google от Асоциацията на американските издатели и от Авторската гилдия. Основните възражения са, че Google не питат за разрешение за всяка книга, която искат да обработят. Вместо това – дадената отсрочка бе, за да могат издателите и авторите да представят списък с книгите, които не желаят да бъдат цифровизирани. Времето изтече и въпреки двете дела, проектът е възобновен. В момента Microsoft и Open Content Alliance (организация, поддържана от Yahoo) също работят за създаване на свои онлайн библиотечни услуги, но за разлика от Google, те се придържат само към общодостъпни текстове без авторски права.

Spybot в WarCraft

Компанията Blizzard е обвинена в шпиониране на компютрите на четири милиона потребители, играещи World of WarCraft. Причината е в приложението The Warden, което трябва да следи за коректността на играта и да не позволява използването на кракове, хакове, ботове и други пособия. Софтуерният анализ на "пазителя" обаче, е показал някои доста обезпокоителни резултати. Програмата проверява заглавията и части от съдържанието на всички отворени приложения и прозорци. Софтуерният инженер Грег Хоглънд пръв алармирал за странното поведение на софтуера на Blizzard, след като открил в нея мейлове на хора, с които си пишел в момента по MSN, уебадреси на сайтове, които е отворил, и друга деликатна информация от работещите в момента приложения.

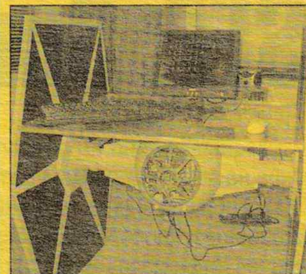
В своя защита от Blizzard настояват, че събираните данни не се използват за нищо, което да застраши неприкосновеността на личната информация на потребителя. Освен това повечето играчи имат доверие на Blizzard (на които така или иначе доброволно са дали достатъчно информация, още докато са им плащали с кредитна карта за играта) и са напълно доволни от "пазителя", защото той им осигурява честна игра. Нещо, което е голям проблем в онлайн игрите и което е конкретната причина за неуспеха на Интернет версията на Diablo II. Най-добрият начин да предпазите данните си от WarCraft е да не стартирате други приложения по време на играта. По принцип точно това препоръчват горещо и от Blizzard, основно с оглед на производителността.



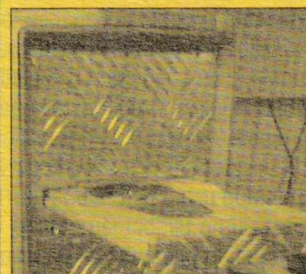
НАПРАВИ СИ САМ

modreactor.com

През ноември стартира нов български сайт за моддинг. Понятието няма общо с модата, modding – това са модификации на компютърни компоненти, предимно кейсове, с цел добиване на маниашка визия, приближаване към стила на нардуера в любими игри (Doom III, Half Life), отразяване на текущи събития като Хелоуийн, или просто за майтап.

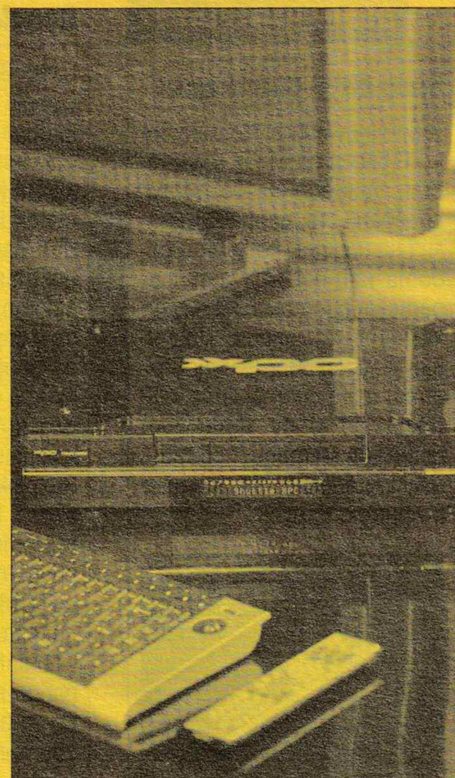






Сайтът е изграден изцяло на доброволни и любителски начала и матералите в него ще са само на български. Целта му е да се представят най-добрите световни постижения, както и да се обедини и окрупни обществото на българските модъри. Дори и да не сте склонни да превърнете кутията на компютъра си в нещо приличащо на Recycle Bin за радиоактивни отпадъци, една бърза разходка из галерията на сайта ще подобри настоението ви и ще ви даде идеи ако сте от по-смелите.

Кутията на персоналния компютър претърпя няколко основни промени през 20-годишния период от IBM PC до днес. Първоначално кутиите бяха „легнали" (Desktop) и мониторът (който тогава беше доста по-малък и по-лек от компютъра) се поставяше върху тях. По времето на процесорите 386 започнаха да се появяват „изправени" (Tower или по-скоро Big Tower) кутии, които по-късно станаха масови и намалиха размерите си (Mini Tower). С навлизането на ATX стандарта (широки и къси вместо тесни и дълги дънни платки) масовата кутия стана малко по-голямата Middle Tower, а в Mini Tower влизаха само MicroATX (и съответно FlexATX, MiniITX и т.н.) дънните платки.



SFF: Small Form Factor

Разширяването на сферата на приложение на персоналния компютър обусловил и разнообразяването на външния вид на машините. Корпоративните компютри днес се предлагат в кутии с намалени размери (и минимални възможности за разширение), които могат да стоят както легнали, така и изправени. Масовият домашен компютър продължава да бъде Tower, като в зависимост от желанията има най-различни причудливи извивки, може да има прозрачни капаци, целият да бъде прозрачен, да има световоди и ултравиолетови лампи и т.н. Преносимите компютри първоначално представляваха огромни куфари с вграден около 8" CRT дисплей, а днес са в познатата „Laptop" форма, а се появяват и TabletPC и PDA-подобни модели. Отдавна се предлагат и екзотични модели като компютър, събран под клавишите на клавиатура, зад TFT монитор или в основата на TFT монитор. Основните недостатъци на почти всички подобни решения са ограничените възможности за разширение и слабите първоначални характеристики – бавни процесори и видеоускорители, малки твърди дискове и т.н.

Shuttle XPC

Преди няколко години компанията Shuttle (известна дотогава главно с дънните си платки) започна да предлага първите SFF комплекти „Shuttle XPC" – кутия с височина колкото половин Mini Tower и подходяща за нея дънна платка (разположена хоризонтално, а не вертикално както в нормалните „изправени" кутии). Новото в случая беше това, че се използваха най-новите чипсети и въпреки ограниченото пространство компютърът почти по нищо не отстъпваше на по-масивните модели – два разширителни слота (по онова време – AGP и PCI), всички стандартни входно-изходни портове (няколко USB, COM, LPT, звук и т.н.), поддръжка на най-мощните процесори и достатъчно места за дискови устройства (едно вътрешно 3.5" за твърд диск, едно външно 5.25" за оптично устройство и едно 3.5" външно за четец на Flash карти или за флопи. Shuttle не само създадоха SFF сегмента, но и продължиха да го развиват – една от първите системи за термичен трансфер, специални захранвания с по-малки размери, допълнително второ вътрешно 3.5" място, RAID, SLI (двулатков видеоускорител), WiFi LAN и въобще всяка нова технология. Всичко това естествено е постижимо и при обикновените компютри, но SFF моделите са с доста по-привлекателен външен вид (на дизайна се обръща специално внимание, предлагат се различни цветове предни панели и т.н.), по-малки размери, по-тихи са (обикновено захранванията са само около 200-250W).

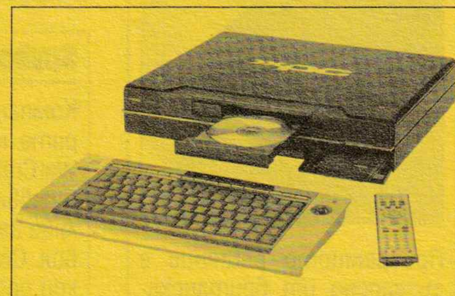
SFF комплектите постигнаха неочакван успех – точно в този период хората започнаха да добавят компютри към спалните и холовете си като средата в тези стаи предполага да се купуват по-ненатрапчиви (на външен вид и като работен шум) устройства, а не грамадни бели кутии.

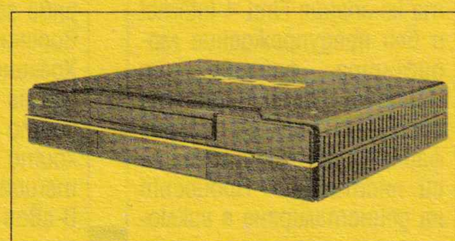
Впоследствие много производители започнаха да предлагат подобни решения (Biostar iDEQ, MSI MEGA и т.н.). Появиха се различни варианти – с повече 5.25" външни места, с малки LCD дисплеи (за показване на различна информация – текуща песен, телевизионен канал, температура на процесора и т.н.).

SFF комплектите се харесаха на „компютърните ентусиасти", тъй като благодарение на по-малките си размери се пренасят по-лесно по LAN-партита или до някой приятел (в случаите, когато предпочетем да не се възползваме от услугите на близкия геймклуб). Обикновено SFF комплектите струват малко повече от обикновена кутия и дъно с подобни характеристики.

Media Center

Появата на Windows XP MediaCenter Edition даде на персоналните компютри възможности за гледане и запис на телевизия, Time-Shifting (едновременно записване и гледане на даден канал с възможност за пауза, докато записът продължава и съответно „отлагане" на гледането или прескачане на рекламите), Scheduled Recording (автоматичен запис на предаването през определен период от време или ако любимият ви канал се поддържа от софтуера – в зависимост от телевизионната програма) и т.н. Всичко това е възможно и с други софтуерни продукти (някои от които и по-добри), но включването на тези функции във версия на най-разпространената операционна система включи и големите PC производители (например HP) в надпреварата за „Home Theater PC" (HTPC) сегмента.





Легналите кутии с намалени размери предназначени за офис компютри (т.н. Barebone) като габарит приличат на VCR (записващо видео), но на практика трудно се пригаждат за MediaCenter поради липсата на достатъчно PCI слотове или неподходящи основни компоненти (стари модели чипсети от нисък клас).

Заедно с типичните SFF комплекти някои производители започнаха да предлагат и MediaCenter модели (ASUS DigiMatrix, ABIT DigiDice). Shuttle нямаха подобен продукт, но наскоро бе обявено Shuttle XPC M1000.

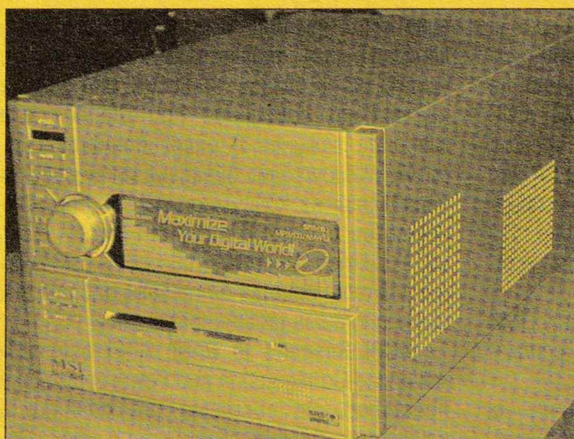
XPC M1000

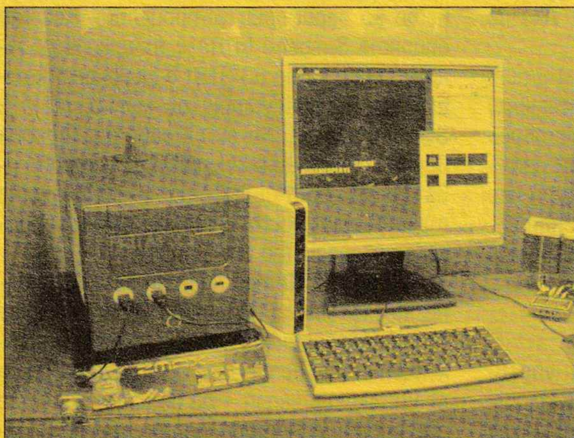
Първото MCE XPC е с Pentium M процесор (740/1.73GHz, 533QPB, 2MB кеш) – нещо характерно за този клас компютри, за които производителността е на второ място след децибелите (ниска консумация и малък шум – в противен случай, компютърът звучи като турбина на самолет, всички специални ефекти на холивудските продукции отиват на кино). M1000 не е само „комплект" от дъно+кутия, а цял завършен компютър – с твърд диск, клавиатура, софтуер (и цена около 2000$). На външен вид пасва добре в обкръжението на Dolby усилватели, широкоекранни телевизори и т.н. Операционната система е WinXP MCE 2005 UR2 (Update Rollup 2). Новото в UR2 е поддръжката на до 4 TV тунера (2 аналогови и два за цифрова телевизия с висока разделителна способност – HDTV) и нов режим на „заспиване" – away.

Системата се „събужда" от състояние away за по-малко от 5s (съпоставимо с времето за включване на кой да е DVD плейър). Бързината се дължи на това, че компютърът въобще не изключва при away режима – просто се спират видео и аудио изходите (консумацията спада само с около 3W спрямо активното ненатоварено състояние). Видеоплатката, избрана от Shuttle, е PCIe GF6600LE с 256MB и като нейна отличителна характеристика следва да се отбележи PureVideo поддръжката (подпомага преобразуването на видеоизображенията – от 4:3 към 16:10, от презредова към поредова развивка, DVD/MPEG2 декодиране и т.н.). M1000 има пет вида видеоизходи – компонентен (3x RCA), композитен/S-Video, DVI и VGA. M1000 идва и с две PCI тунер платки (т.е. може едновременно да се гледат/записват две програми) от AverMedia – едната от които има и FM радио тунер. За озвучаването се използва SB Live! 24bit чип, поддържащ до 7+1 колонки (8x RCA куплунги, SPDIF оптични вход и изход и коаксиален изход). Твърдият диск е 250GB, а на предния панел е предвидено място за вкарване на 2.5" USB2.0 „чекмедже" за преносими дискове. Оптичното устройство е двуслойна DVD записвачка (4x, лаптоп модел). В комплекта са включени MCE дистанционно и малка безжична клавиатура (за съжаление инфрачервени, а не RF или Bluetooth, но такива са изискванията на Microsoft). Мрежовата свързаност се осигурява от един Gigabit Ethernet (10/100/ 1000Mbps) контролер и един WirelessLAN 802.11b/g (2.4GHz, 11/54Mbps). Отпред са изведени USB и FireWire портове, жакове за слушалки и микрофон, гнезда за повечето видове Flash-карти и 2.5" информационен дисплей. За да се спести място, RAM паметта е в модули SO-DIMM (за лаптоп), което води до малко по-високи цени при надстройка. Фабрично M1000 идва с 512MB (двата му слота са заети с модули по 256MB). Като цяло първото MediaCenter XPC изглежда добре окомплектовано, въпреки че би било добре да има и Bluetooth поддръжка. Ако продажбите потръгнат добре, може да се очаква, че Shuttle ще започнат да предлагат и варианти със Socket754 (Mobile A64, Turion64) и евентуално модели без твърд диск, процесор, памет и т.н. (така че всеки да си сложи каквито предпочита).









VIA ApeXtreme

VIA отдавна се опитват да наложат своите C3 процесори (в комплект с подходящ чипсет) като основа за малки домашни мултимедийни компютри. В крайна сметка различните инициативи като EPIA, Eden, NanoITX и т.н. успяват да намерят приложение само в ограничена част от индустриалните компютри (където повече се набляга на стабилност, прахо- и водоустойчивост и т.н.). Основният проблем е в производителността. Предстои да видим дали той е решен при новите VIA C7 процесори.

В един момент VIA обявиха, че техни чипове ще се използват в „телевизионната игра" (т.е. конзола) VIA ApeXtreme, базирана на платформата "Glory Game". Оттогава мина доста време, а готов продукт така и не се появи.

Set-top Box

На пазара се появяват множество DVD рекордери с твърд диск или направо HDD рекордери с Ethernet връзка. Повечето от тях имат функции, подобни на WinXP MCE, но естествено при тези продукти се губи пълната PC функционалност (което може би е предимство от гледна точка на улеснената поддръжка). Някои MediaCenter PC-та, от друга страна, поставят в своите BIOS Embedded Linux дистрибуции (за съжаление не и M1000). По този начин се избягват недостатъците на „тежката" WinXP MCE система и потребителят има достъп само до основните мултимедийни функции (телевизия, радио, DVD, CD, MP3 и т.н.).

Също така с навлизането на платените канали и HDTV някои кабелни (и сателитни) оператори предоставят на клиентите си Set-top Box, който, освен че декодира сигналите, предоставя и някои характерни MediaCenter функции.

Стоян Спахиев

BIOS за начинаещи – 2 част

Миналия брой описахме част от настройките на системния BIOS, а именно Main Options и Advanced Options. Споменахме и някои неща за овърклокването (най-вече защо няма смисъл да се прави при съвременните компютри). Сега ще разгледаме останалите настройки, които са не по-малко Main и Advanced, но засягат повече допълнителните модули, управлявани от дъното.

Integrated Peripherals

Този раздел съдържа настройки за вградените в дънната платка периферни устройства, като портове, звукова карта и мрежа. Хубаво е да забраните всички неизползвани портове на компютъра си, тъй като те могат да заемат значителни системни ресурси.

Primary VGA BIOS: Използва се, когато имате инсталирани две видео карти – AGP и PCI. Тук указваме коя от тях е главната и коя е второстепенната. Обикновено правилният отговор е AGP.

USB Controllers: Разрешава и забранява използването на Universal Serial Bus (USB) контролери и определя конкретния използван стандарт – USB 1.1, или поддръжка за USB 1.1 и 2.0 едновременно. Втората опция е по-универсална.

USB Legacy Support: Ако използвате USB клавиатура, трябва да разрешите тази опция, за да можете да ползвате клавиатурата под DOS, или преди зареждането на операционната система. Също така, ако опцията не е разрешена, няма да можете да влезете в BIOS и... няма да можете да достигнете до нея, за да я промените. Странно, нали? Ще трябва еднократно да използвате обикновена клавиатура.

USB Mouse Support: Както горното, но се отнася за USB мишки.

Onboard AC97 Audio Controller: При допълнително инсталирана звукова карта или ако нямате колонки или слушалки, найдобре забранете тази настройка. Това ще ви освободи ресурси и ще ви спести евентуални конфликти. Но ако ползвате вградената звукова карта – сложете го на Enabled.

Onboard AC97 Modem Controller: Ако нямате вграден модем, или ако не го ползвате – най-добре го забранете.

Onboard LAN: Позволява ви да забраните вградената мрежова карта (ако има такава). В случай че имате, но не я ползвате, също е добре да я забраните.

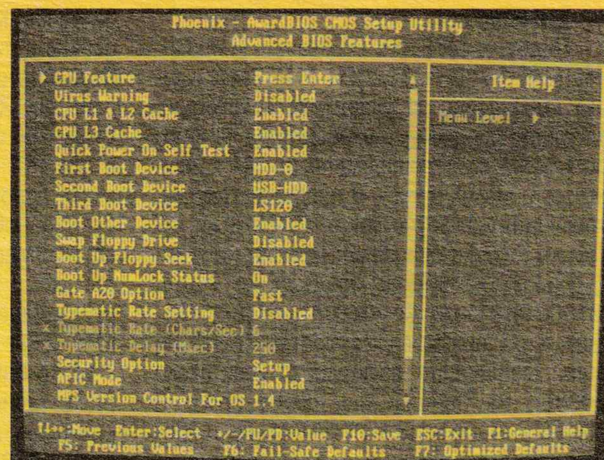
Onboard 1394 Device (Firewire): Някои компютри имат вграден Firewire порт. Ако нямате такъв или нямате съвместими устройства – Disable.

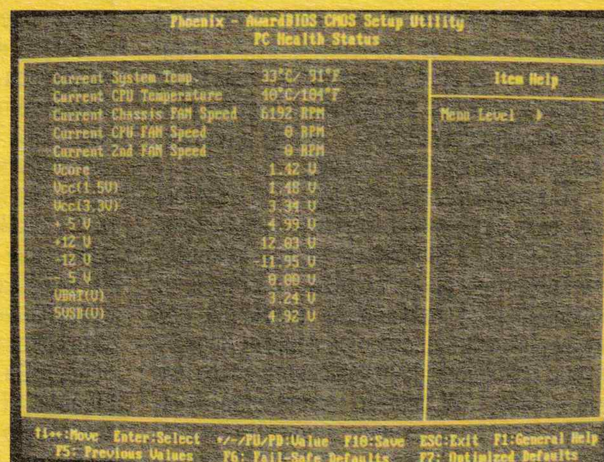
Floppy Disk Access Controller: В България все още се продават компютри с дискетни устройства. Но все по-рядко.

Onboard Serial Port 1/2: Серийните портове на компютъра – забранете тези, които не ви трябват. Ресурсите, които заемат, са ценни и изчерпаеми.

UART2 Use As: UART (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter) е чип, който буферира серийния порт и позволява по-големи скорости на трансфер. Всеки сериен порт в компютъра ви е свързан с такъв чип. Някои дънни платки предлагат и изход за инфрачервен интерфейс, който по характер е сериен и използването му също се настройва от това меню.

Onboard Parallel Port: Паралелният порт, към който се свързват по-старите принтери. Новичките предпочитат USB. Ако не го ползвате – непременно Disable.





Parallel Port Mode: В случай, че имате инсталиран принтер или друго паралелно устройство, трябва задължително да настроите тази опция на EPP (enhanced parallel port) или ECP (enhanced capabilities port). EPP, когато имате само едно устройство, а ECP ако едно за друго са навързани повече паралелни устройства (като външен Zip драйв, скенер, принтер, лентово устройство).

ECP DMA Select: Назначаване на DMA (Direct Memory Access) канал, ако използвате ECP.

Onboard Game Port: При наличие на джойстик или MIDI-клавиатура – разрешете го. Ако не – забранете го. Ако не сте сигурни – Disable.

Onboard MIDI I/O: Musical Instrument Digital Interface (MIDI) е стандарт, по който музикални инструменти и компютърен хардуер си комуникират. Ако нямате намерение да използвате MIDI-клавиатура или синтезатор – можете да го забраните.

Onboard MIDI IRQ: Определяне номер на прекъсване за MIDI интерфейса.

Power Management Settings

Това са настройките, касаещи управлението на електрическата консумация. Тук се допускат най-много грешки, макар и не най-страшни. В резултат от лоша конфигурация компютърът може да не успява да се изгаси правилно, или да има неочаквано поведение при Standby или Hibernate режими. В операционната система Windows има вградени процедури за управление на консумацията, които найчесто си пречат с тези от BIOS-а. Така че, ако сте с Windows, по-добре изключете долните опции и оставете операционната система да се оправя сама.

ACPI Suspend to RAM: ACPI означава Advanced Configuration and Power Interface и представлява система от правила и изисквания към управлението и захранването на периферни устройства. Когато опцията Suspend to RAM (понякога обозначавана и като S3/STR) е включена, компютърът консумира по-малко ток в Standby режим. Но за да работи, трябва всички свързани с компютъра устройства да са ACPI-съвместими. Изключете тази възможност, само ако имате проблем с излизането от Standby.

Video Off Method: метод за изключване на монитора. Опцията DPMS (Display Power Management System) оставя управлението в ръцете на BIOS-а. Blank Screen прави екрана черен – да се използва само със стари монитори, които нямат вгра-

дени системи за контрол на електропотреблението. V/H SYNC Blank прилича на Blank Screen, но изключва напълно процесите на вертикално и хоризонтално сканиране. Ако компютърът и мониторът ви са били произведени през последните четири години, оставете на DPMS.

HDD Down In Suspend: автоматично изключва хардиска при влизане в Suspend режим. По принцип тази опция трябва да се контролира от Windows, но ако дискът ви продължава да върти и в Suspend – разрешете я. Иначе оставете на Disabled.

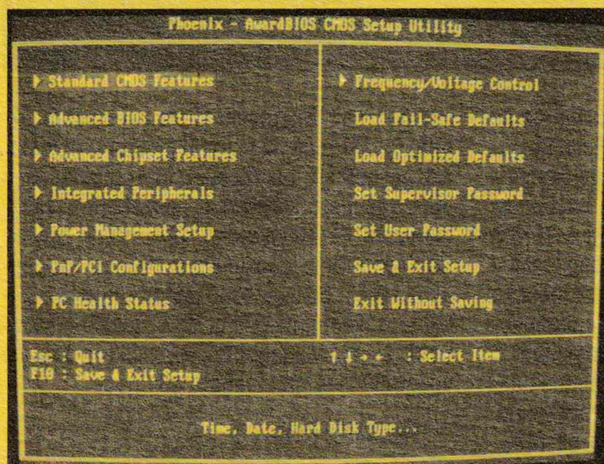
PWR Button < 4 Secs: В ATX компютрите захранването се изключва след задържане на Power бутона за повече от 4 секунди. На това място в BIOS-а можете да изберете какво да се случва след по-кратко натискане. Възможностите включват изгасване или влизане в Suspend режим.

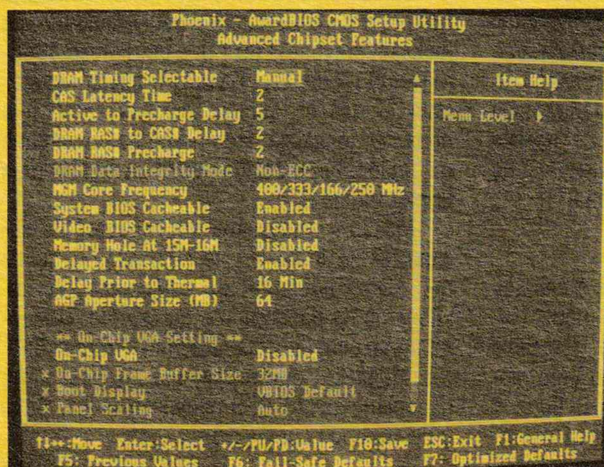
Power Up On PCI Device: Ако сте в голяма компютърна мрежа и понякога се налага компютърът ви да бъде включван за отдалечена администрация – разрешете го. Иначе не ви носи никакви изгоди.

Wake/Power Up on Ext. Modem: Още една опция за отдалечена администрация. Стартира компютъра при позвъняване на телефонна линия, включена към модема.

Automatic Power Up: Тук можете да настроите час, в който компютърът да се стартира автоматично всеки ден.

AC Power Loss Restart: Указания какво да се случи, когато отново дойде токът





след отпадане на захранването. Disabled оставя системата изключена, Enabled я включва, a Previous State запомня какво е било състоянието преди токовите аномалии и го възстановява. За десктоп системи – най-добре оставете Disabled. В България токът рядко гасне само веднъж.

Power On By PS/2 Mouse: Ако изберете Enabled ще можете да палите машината само с движение на мишката (PS/2 – не USB). Това всъщност е една доста неудобна екстра и след първоначалния ентусиазъм, най-вероятно сами ще изберете Disabled.

Power On By PS/2 Keyboard: Малко по-добра идея от предишната – можете да събуждате компютъра с натискане на "Any Key" на клавиатурата (нали редовно четете вицовете за леймъри?). Ако имате котка – оставете на Disabled.

PnP/PCI Configurations

Привидно много важна секция, но тя всъщност съществува само за съвместимост с по-стари и/или необичайни устройства. Повечето хора никога няма да изпитат необходимост да се ровят тук.

Reset Configuration Data: Може да се споменава и ESCD (Extended System Configuration Data). Компютърът събира информация и запомня настройките на устройства, които не са Plug and Play. Ако изберете Enable системата еднократно, ще изчисти запомнените настройки. Процедурата се използва при диагностика на компоненти, които отказват да работят правилно. След като изберете Enabled и напуснете BIOS-а, запомнената ESCD информация се изчиства, а настройката автоматично се връща на Disabled.

Resources Controlled By: Тук можете да се набъркате в разпределянето на прекъсванията (IRQ). Ръчното им определяне не е препоръчително, освен в случай на използване на стари устройства, които не са Plug and Play. Ако нямате такива архаични обекти в компютъра си – оставете AUTO (ESCD).

IRQ Resources: Тук се извършва самото разпределение на IRQ ресурсите, стига в предишното меню да сте избрали MANUAL. Можеме да го използваме и за да смаеме някой по-неопитен потребител/потребителка.

PCI/VGA Palette Snoop: Една загадъчна опция, която се използва само при наличие на допълнителни видеоустройства към графичната карта (MPEG енкодери, например). Те не поддържат собствена цветова палитра, а им е необходимо да "вземат назаем" такава от видеокартата. Настройката по подразбиране е Disabled. Ако имате устройство, което да изисква тази опция, най-вероятно в неговото упътване това ще бъде посочено изрично.

Security Options

Посочените тук настройки трябва а) да държат далеч натрапниците от компютъра ви и б) да държат далеч неразбиращите от BIOS-а ви. Недостатък е, че едно от първите неща, които начинаещите компютърни маниаци научават от приятелите си в клас, е как да анулират избраните пароли с помощта на специален джъмпер на дънната платка, или като изтръгнат батерията на BIOS-а. Само при заключена кутия можете да имате доверие на тези опции.

Security Option: Тук се указва типът на защитата. Първата опция е Setup и изисква парола за влизане в BIOS-а, а втората се казва System и ограничава достъпа до целия компютър.

Set Supervisor Password: Избор на парола за потребител, който ще може да ползва компютъра, да влиза в BIOS и да извършва сложни настройки.

Set User Password: Парола, различна от предишната по това, че има право на достъп до компютъра, но не и до BIOS настройките, с изключение на настройките за системна дата и час.

Hardware Monitor Menu

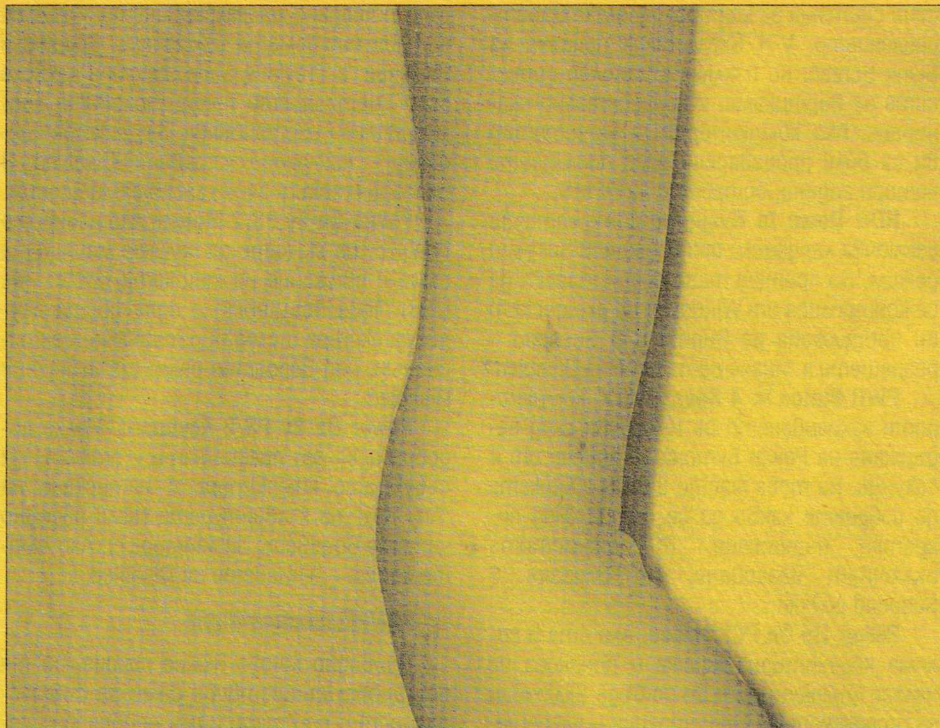
Тук можете да видите, а в някои по-нови компютри и да контролирате, важни хардуерни параметри, като напрежение и температура на процесора, още скоростта на въртене на различните вентилатори. Могат да бъдат зададени лимити, над или под които машината автоматично да се изключва, с цел предпазване от непоправими щети (като изгаряне на процесора, поради замърсен вентилатор).

Ако решите да променяте тези параметри – направете внимателна справка с данните от производителя. Изучаването и добрата настройка на тази секция може да ви се изплати многократно при евентуални проблеми, затова е добре да отделите време и да разучите документацията.

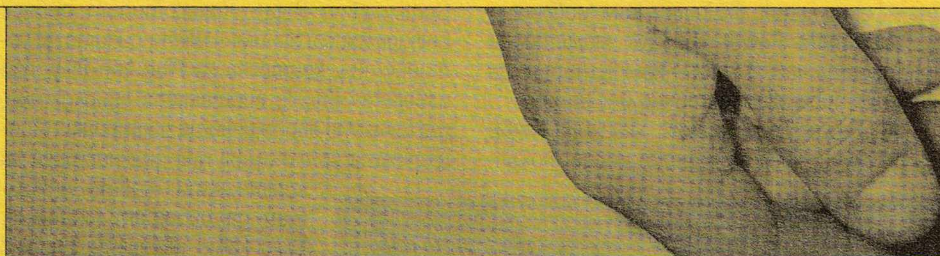
Поради голямото разнообразие от модели, има вероятност настройките във вашия BIOS да са различни от описаните. Някои да са напълно нови, а други съвсем да отсъстват. Въпреки това, надявам се, че за вас са останали по-малко загадки относно нещата, които се случват, след като натиснете <Del>, <F1> или <F2> (дори и това варира в зависимост от производителя).

(по материали от Tom's Hardware)

Днес живеем много повече в затворени пространства. Или го правим поне в случаите, когато притежаваме поне малко сиво вещество и се причисляваме като част от информационното общество – т.е. не пасем кози или не садим домати, без това да означава, че хората, които правят това, са лоши или неразвити. Седим пред монитор основно. Или сме седнали някъде с книжка или лаптоп в ръка. Или може би дори мобилен телефон. Седим си значи, а тялото ни е подложено по този начин на невероятен стрес. Защото, мили деца, съвременният начин на живот крие неподозирани рискове за здравето ни. Не само за физическото, но дори и за психическото – кога за последен сте изписали думата „вече" не като „ве4е"? В следващите редове ще ви опишем най-рисковите заболявания, които човек може да получи, седейки пред монитора. Внимавайте – със съвсем малко усилия можете да ги избегнете и да бъдете здрави.



Заплахи за здравето пред монитора



Тендовагинит

Няма нищо общо с Nintendo. Сухата дефиниция на това заболяване гласи: "Тендовагинитът представлява възпаление на влагалището на мускулните сухожилия. То може да бъде последица от проникване на бактерии от съседни гнойни огнища, от нараняване, от продължителна травма и от пренапрежение на сухожилията. Най-често боледуват сухожилните влагалища в китките, пръстите и глезените. Различават се остра и гронична форма на болестта." Да си го кажем с прости думи – тендовагинитът поразява най-вече китките. Ако по цял ден цъкате с мишката, ако напрежението в ръцете ви никога не намалява, то сте изложени на риск. Алтернативните форми на седене в стола пред компютъра също са предразполагащи към възпалителен процес. За да избегнете болката, раздвижвайте китките от време на време, като ги опирате върху масата, обърнати наопаки посока към тялото. Усещането е в известна степен болезнено, но ако не натискате много, можете и да не си счупите ръцете.

SMS-изказ и схващане на палците

Колкото повече кратки текстови съобщения ви се налага да пишете, толкова по-причудливи стават формулите на изказа. Фаза едно е използването на 4-ки и 6-ци вместо „ч" и „ш". Следващата фаза е въвеждането на съкращения на думите до етап, в който думите се обозначават просто с буква. „Mn hbv txt, call posle" всъщност означава: „Чудесен начин да се обосновеш в писмен вид, защо вече не искаш да си с мен, но ще може ли да се чуем по-късно по телефона, за да се разберем или за да се уговорим да се видим?" От друга страна, SMS-изказът се определя и от половата принадлежност. Британско изследване доказва, че мъжете предпочитат подредената къса информация в текста, докато жените са склонни да изпращат и съобщения без точно послание. Пряко следствие от дължината на SMS-ите и положеното усилие за тяхното написване е болката в палците. Лечение срещу двете прояви на съвременната SMS-болест е говоренето по телефона, използването на истинската клавиатура на компютъра, ако наистина се налага или просто изпращане на съобщения, а не провеждане на чат през телефона.

iPod последици

Притежаването на iPod крие в себе си опасности, неподозирани преди това. Никога не сте се и замисляли, че, ако вече сте горд собственик на Nano и сте момиче, сигурно сте се сблъсквали вече с риска от счупени нокти, когато се опитвате да го извадите от джоба на панталоните си? Въртенето на гениалния бутон в центъра на устройството пък може да доведе до трайни изкривявания и увреждания в китката, показват изследванията на британски лекар Карл Ървин. Постоянното движение с палеца напред-назад води до сериозно напрежение в китките и лактите. Затова и неговият съвет е използването на електронните уреди винаги да става с две ръце.

Зарази разни

Замисляли ли сте се колко милиона микроби се скатават между клавишите на клавиатурата ви? Тя е същинско сборище на зарази, бацили и друга мръсотия. В нея се събира толкова боклук и прах, че понякога простото изтръскване на кийборда изкарва купчина мръсотия върху масата.

Макар и заплахата от зараза да е реална, само в случай че сте били в досег със заразоносител, не подценявайте хигиената на работното си място. Почиствайте редовно клавишите, изтръсквайте боклука отвътре или прилагайте изобретението USB-прахосмукачка. Вече и в България срещу 10-на лева.

Александър Бойчев

В началото на ноември стартира един грандиозен проект. Неговото значение и потенциал е трудно да бъдат оценени днес, но в средносрочен план случващото се ще промени коренно начина, по който живеем, образоваме се и получаваме достъп до знанието. Google стартира своя проект Google Print (виж стр.в Mixed News), чиято цел е предоставяне на достъп от всяко кътче на света до десетки хиляди книги в цифров вид. Подкрепян от университетите Харвард, Станфорд, Мичиган и от обществената библиотека на Ню Йорк, Google предоставят публично достъп до онези книги, които са с уредени авторски права – т.е. онези, чийто копирайт е изтекъл поради давност. Така през адрес print.google.com всеки може да прочете „Хамлет" или „Гордост и предразсъдъци" в онлайн вариант. За по-новите книги ситуацията е деликатна поради все още неизяснения бизнес модел и поради някои съдебни усложнения.

Книги в нули и единици

Съдебните битки ще бележат още дълги години развитието на достъпа до е-книгите или поне в тяхната легална форма. След като mp3 промени начина, по-който слушаме днес музика, а divX ни убеди, че кино можем да гледаме и вкъщи, ред е на авторския текст да намери път към умовете ни, но не чрез физическо отпечатване, а чрез монитора – малък или голям.

Сканирай, за да успееш

Инициативата на Google не е от вчера и около нея се водят ожесточени спорове. Още когато преди време бяха анонсирани плановете за създаването на е-библиотека реакциите бяха възторжени за потребителите и яростни за издателите на книги. Издателите в момента отново недоволстват, като пет от тях заведоха и искове в съда срещу Google за нарушаване на авторското право. Проблемът е, че тя дава възможност за търсене по дума или фраза и в текстовете на издадени наскоро книги. При тях обаче потребителят не може да чете на воля, а получава само търсеното заглавие и няколко изречения от текста. Според Google това само би подтикнало човек евентуално да си купи въпросната творба. И докато решението на съда дали има някакво закононарушение тепърва предстои, една друга компания води с обиколка Google по пътя към цифровата книга – онлайн книжарницата Amazon. Ако човек днес поиска да си купи книга от Amazon, за някои заглавия се предлага и възможност за закупуване на pdf от 500 страници вместо обичайната книга с твърди корици, но на същата цена (от порядъка на 10 долара обикновено). Съществува и друг вариант, при който желаещият може да закупи срещу долар или два отделна глава от книгата, за да реши дали тя му харесва и впоследствие да я плати цялата. Бизнесът с е-книгите е прост – при положение, че днес прекарваме дните си пред компютрите, остава все по-малко време за четене на хартиени издания. Не би ли било по-лесно и просто книгите да се вкарат в компютрите и по този начин да комбинираме изживяването двойно?!

Достъп до онлайн книги съществува отдавна, макар и с напълно незаконен характер. Днес всеки с малко повече усилия може да си намери и свали от Интернет pdf версии на популярни заглавия на известни автори – Гришам, Стивън Кинг или „Хари Потър" са само популярните примери. Пред книжното пиратство стои проблемът с превода, т.е. можеш да прочетеш някоя книга, стига да знаеш езика, на който е „открадната". Но това са принципните проблеми на пиратството като цяло и са необходимите малки проблеми, спъващи неговата огромна масовост.

Мобилни книги

И докато достъпът през Интернет еволюира и се развива в различни посоки, един малко неочакван, но криещ страхотен потенциал канал добива повече популярност – книга през телефона. Мобилното съдържание се разбира основно като забавление. Нещо, което съществено липсва и тепърва ще се развива, е достъп до текст през мобилния телефон. От една страна, това доскоро беше невъзможно поради ограничените възможности на вградения интернет браузър в апарата. От друга – хората още нямат навик да поглеждат екрана с малки размери, за да прочетат нещо различно от SMS. Развитието на софтуерните платформи през последните две-три години обаче позволява различен подход към този казус. Какво ще кажете да прочетете цяла книга през телефона си? Основна пречка за това досега би била анархията, която цари между различните производители по отношение на софтуера. За да четете книга, би следвало да използвате някакъв софтуер, с който да я трансформирате в угоден за телефона формат, след което ще ви е нужна и памет, в която да запишете новосъздадения файл. Поради егоизма на производителите създаването на един софтуер за трансформация и възпроизвеждане на текст досега беше почти невъзможно – припомнете си само колко време трябваше да мине, преди мелодиите да станат универсални и потребителите да могат да ги използват независимо от апарата си.

Дори и днес съществуват усложнения в тази насока. Сравнително единна среда обаче е Java for Mobile – на практика всички съвременни апарати я поддържат. По неофициални данни в мрежите на българските GSM оператори работят близо два милиона Java-апарата.

Съществуват няколко различни програми, с чиято помощ текстов файл може да бъде конвертиран в Java-аплет и впоследствие да бъде разгледан в телефона. Основният проблем около налагането и въвеждането на „книги" за телефона са авторските права. Факт е обаче, че Интернет е препълнен с т.нар. е-книги, т.е. PDF-файлове със сканирани страници на всякакви издания. В този смисъл въпрос на време е преди индустрията да се усети и да вземе мерки за въвеждането на текст-през-телефона като напълно легална услуга.

Александър Бойчев

2			1				9	7
		6		2	9			
		5		3	8	2	4	
	2	8						4
	1	7				9	3	5
9			6			1	8	
	5	2	9	1	3	7		
			8	4		5		
8				7	6			9

Sudoku

Ако сте от хората, които разлистват вестници, само за да решат кръстословицата, сте забелязали и вероятно попаднали в капана на нова логическа главоблъсканица. И макар и да е с познатата ни визия с квадратчета, тя борави не с букви, а с цифри и е коренно различно по своята същност занимание. Именно това е причината за инцидентната поява на позабравената рубрика за настолни игри, в която искам да ви разкажа малко повече за sudoku. Изненадата ми бе голяма, когато разбрах, че независимо от японското наименование,

пъзелът е с американски произход

лишен е от мистичен ореол и символика и е на скромните 26 години.

Пенсионираният архитект Хауърд Гарнс, въпреки навършените 74 години, явно е имал все още творческо вдъхновение и здрав разсъдък, защото през недалечната 1979 г. предоставя за публикуване на специализирания издател Dell Magazines авторска логическа игра. Така в брой 16 на Dell Pencil Puzzles & Word Games се появява ново логическо предизвикателство под името Number Place.

През 1984 г. Nikoli купуват правата му за разпространение в Япония и го пускат като Suuji wa dokushin ni kagiru. Впоследствие името се променя в по-късото и запомнящо се sudoku със значението на Single Number (англ. – отделно число). До европейския континент пъзелът достига през Великобритания, където в края на 2004 г. той се появява за първи път на страниците на The Times. В рамките на един месец големите британски медии се надпреварват коя да публикува новото занимание, като интензитетът, с който sudoku набира популярност, му спечелва прозвището "Кубчето на Рубик за 21-ви век". Уви, създателят не е сред живите, за да се наслади на успеха.

Какво всъщност прави sudoku толкова популярно занимание?

Прости правила, изчистена визия и логика на макс

С това обобщение бих се опитала да зарибя всеки, който още не се е докоснал до магията на цифрите и квадратчетата. Класическият вариант представлява начертание от 9x9 квадрата, като всеки 3x3 са обособени в отделни зони, наричани региони. Пъзелът е с изключително лесни правила – във всеки хоризонтален и вертикален ред, както и във всяка 3x3 зона числата от 1 до 9 е допустимо да се срещат само веднъж. Трудността му се определя от предварително поставените цифри, които са и ключ към решаването на конкретното задание.

Стратезите препоръчват преди нанасянето на цифри да се анализира внимателно загадката, пред която сме изправени, и по

метода на изключването

да започне нанасянето на цифрите. Даже и нелепо да звучи, инструкцията да се ползва молив не е за пренебрегване. Колкото и да сме били внимателни и наблюдателни, не е изключено да се допусне грешка и да се окаже, че дадено число се среща два пъти. Изхождайки от личния си скромен опит, това винаги води до зарязване на конкретния пъзел и преминаването към нов. И имайки предвид времето, по което се случва всичко това, не е изненадващо, че и компютърът се намесва. От една страна, като помощник при конструирането на пъзели, а от друга – като средство за улесняване разрешаването на загадките. Ако използването на писало и хартия ви се струва демоде – http://www. websudoku.com/ е online вариант – без досадни моливи, гуми и други подобни архаизми. Едва ли ще се изненадате и от съществуването на PC игра, подобно на Scrabble и подобните нему.

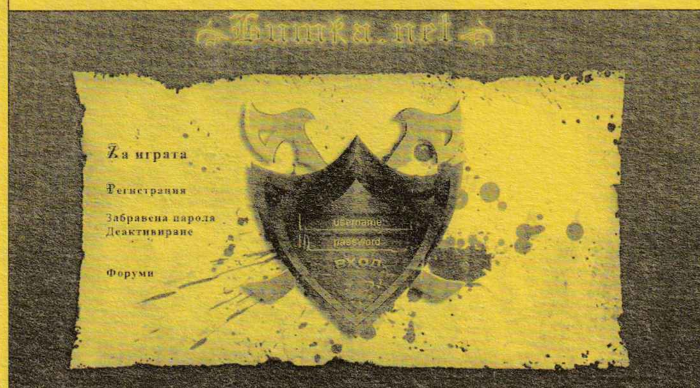
В рамките на няколко месеца се появяват различни импровизации, базирани на sudoku. В началото на юли по Sky One се появява телевизионно шоу с правила, инспирирани от пъзела, телетекстът на Channel 4 пък предлага електронен вариант на играта. Самият факт, че и България не остава по-назад от световните тенденции в логическите забавления, е показателен за въздействието ѝ.

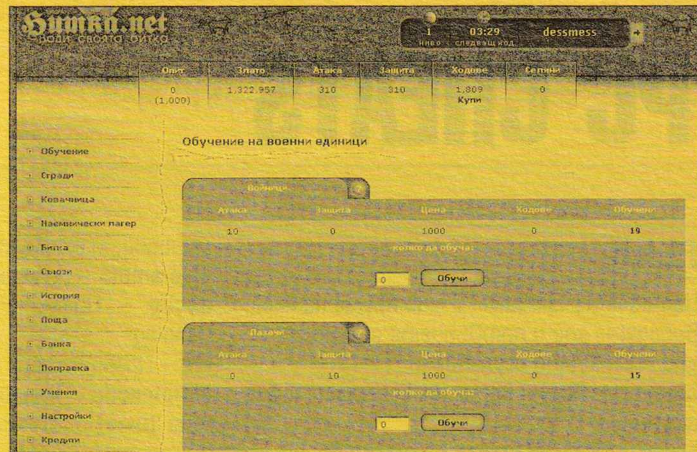
Ето че и аз си позволих, с риск да погледнете тази страница с презрението на заклети геймъри, да ви предложа един лесен пъзел. Нека приложеното решение не ви обижда. То е по-скоро илюстрован материал, целящ да покаже цялата прелест на sudoku, към която не мога да скрия своите симпатии. Така тези от вас, които още не са играли тази непретенциозна цифрова игра, ще разберат, че и простите на пръв поглед неща крият своето очарование.

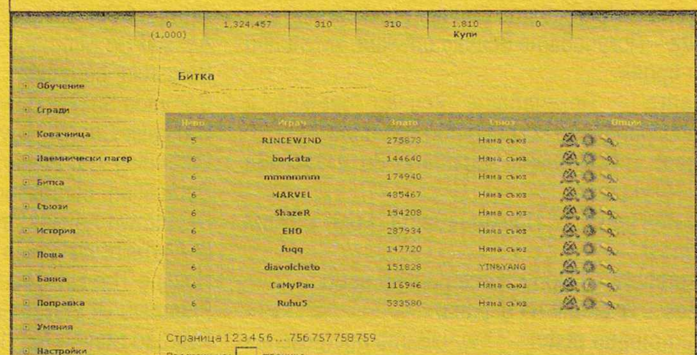
desi|re

2	8	4	1	6	5	3	9	7
3	7	6	4	2	9	8	5	1
1	9	5	7	3	8	2	4	6
5	2	8	3	9	1	6	7	4
6	1	7	2	8	4	9	3	5
9	4	3	6	5	7	1	8	2
4	5	2	9	1	3	7	6	8
7	6	9	8	4	2	5	1	3
8	3	1	5	7	6	4	2	9


Феновете ще разпознаят старовия прозорец на bitka.net. За тях е и ексклузивното представяне на обновения му вариант.




Ето и част от in-game визията.



bitka.net

Продължавам с представянето на българските онлайн игри, като този месец се спрях на една борбена игра. Нейният девиз е в синхрон със заглавието и основния ѝ принцип "Бъди смел и води своята битка. И нека най-добрият победи!" И за да се придържам към идеята да ви предлагам не само преразказ на геймплей, но и последната информация около развитието на дадено заглавие, потърсих един от създателите на bitka.net – Христо Гетов. В случая разстоянията се оказаха решаващи и не можах очи в очи да разговарям с него. Но за такива случаи комуникационните технологии предлагат решения и ето, че доброто старо icq влезе в употреба.

След стандартното 'кога и къде се роди идеята' разбирам, че

bitka.net е млада игра

Проектът стартира през февруари тази година и в условията на реална конкуренция започва да търси своите фенове. Към днешна дата статистиката сочи над 5000 уникални посещения на ден и средно по 200 играчи online. Постоянният интерес е провокиран от динамиката на средата. В зависимост от предприетата стратегия играещият може да заложи на защитата или пък, ако предпочита да поеме инициативата в свои ръце, да развие лагера си за атака. И в двата случая малко невнимание може да коства загубена битка, респективно злато, което е основната разплащателна суровина. От личен опит разбрах, че и селяните не са за подценяване, тъй като те са базова единица, от която произлизат и останалите като миньор, войник, рицар и прочие.

Полюбопитствах и за екипа, създал играта. Главните действащи лица са трима, като средната им възраст е около 22 години. Христо помоли да използва възможността публично да благодари от сърце и на тримата верни помощници – PureEvil, Soban и Zi. От младостта ли или от онова чувство за постигане на съвършенство момчетата не искат да почиват на стара слава, а да продължат с развитието на bitka.net. Христо сподели, че предстои обновяване на цялостния ѝ облик с цел лесна навигация и въвеждането на нови графични елементи. Новост ще е и т.нар.

личен асистент

Той ще помага на играча да взима печеливши решения, водейки го по трудните пътеки на военното дело. Идея, която по негови думи, още не е реализирана по нашите уебземи.

И като част от коледната еуфория и начин да изкажат своята признателност към всички, подкрепили играта посредством SMS-и, bitka.net team обещава и на бойното поле да има подаръци. Те ще са награда за победа в една малко по-различна битка – написването на есе на историческа тема, базирана на българската история. То ще бъде публикувано като част от профила на играча, като останалите ще имат възможността да дадат своята оценка.

Така се стига и до първоначалния замисъл на играта – покрай часовете на гейминг играещите да получат нови или затвърдят стари знания за историята на България. От техническа гледна точка, уви, това изисква ресурси, които на настоящия етап са недостъпни. Не бива да се забравя, че bitka.net е

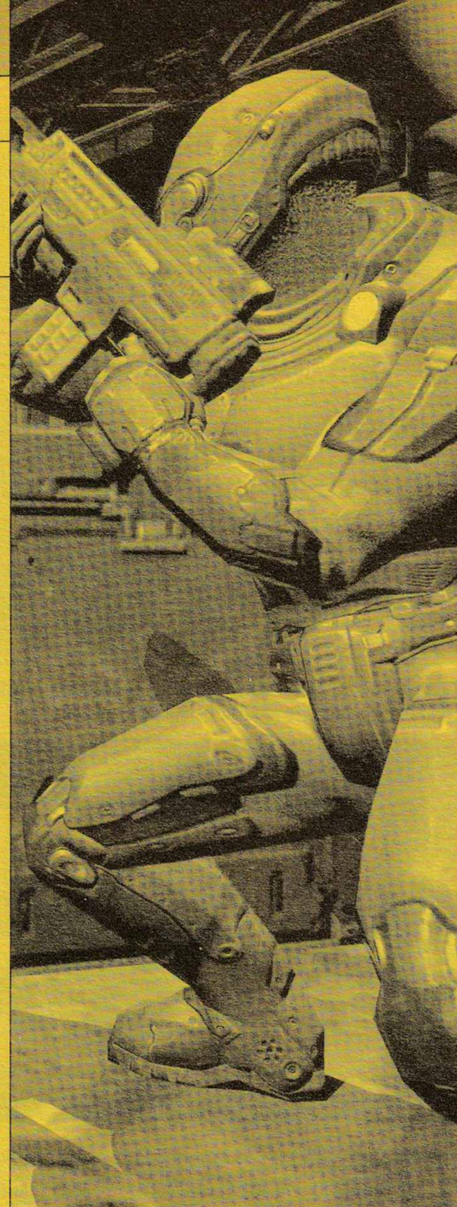
без месечна такса

което ѝ налага някои финансови ограничения. Но Христо е оптимист и вярва, че ако си най-добрият, няма начин да не успееш. Мисли и върху създаването на нови заглавия, но, уви, запази пълно мълчание относно бъдещите проекти.

И съвет поисках – все пак кой друг, ако не авторът, ще знае тънкостите около печелившите ходове. Според Христо няма такива и ме окуражи с думите, които аз, от своя страна, ще използвам да насърча и вас: "Бъдете силни и не падайте по гръб – все някога постоянството ще доведе до победа".

desi|re

PC CHEATS



F.E.A.R.

Натиснете Talk (или "T") по време на игра, въведете код и потвърдете с [Enter].
god – Ставате неуязвими.
ammo – Получавате максимален брой амуниции.
armor – Получавате максимална броня.
health – Здравето ви е максимално.
guns – Получавате всички оръжия.
kfa – Получавате всички оръжия, амуниции и броня.
tears – Получавате всички оръжия и неограничено количество муниции.
gear – Повишава здравето ви и засилва рефлексите.
poltergeist – Преминавате към режим Ghost.
maphole – Пропускате дадено ниво.
pos – Позиция на играча.
gimmegun pistol – Получавате пистолет.
gimmegun dual pistols – Получавате два пистолета.
gimmegun submachinegun – Получавате картечен пистолет.
gimmegun shotgun – Получавате пушка.
gimmegun assault fifle – Получавате щурмова карабина.
gimmegun semi-auto rifle – Получавате полуавтоматична пушка.
gimmegun nail gun – Получавате Nail Gun.
gimmegun cannon – Получавате оръдие.
gimmegun plasma weapon – Получавате плазмено оръжие.
gimmegun missle launcher – Получавате Missle Launcher.
gimmegun frag grenade – Получавате Frag Grenade.
gimmegun proximity – Получавате Trip Bomb.
gimmegun remote charge – Получавате Pipe Bomb.

Call of Duty 2

Изберете "Game Options" в главното меню и опцията enable console. Натиснете "~" (tilde) и в новопоявилия се прозорец въведете developer 1 като команда за отключване на cheat режима. Ще се появи "Load" бутон. Кликнете го и изберете желаното от вас ниво. След като се зареди натиснете "~" (tilde), за да се върнете към предходния прозорец. Въведете devmap като команда. Натиснете "~" (tilde) по време на игра, за да активирате прозореца и след това въведете някой от следните кодове:
god – Получавате неуязвимост.
give all – Получавате всички оръжия, муниции, максимум здраве и броня.
give ammo – Получавате муниции.
noclip – Преминавате към режим No Clipping.
ufo – Преминавате към режим Flight.
jumptonode – Телепорт.
map [име] – Отивате на избрана карта от следния списък:
88 Ridge: 88ridge
Armored Car Escape: toujane_ride
Assault On Matmata: matmata
Bergstein: bergstein
Comrade Sniper: downtown_sniper
Crusader Charge: libya
Defending The Pointe: duhoc_defend
Demolition: demolition
Downtown Assault: downtown_assault
El Alamein: elalamein
Holding The Line: decoytown
Prisoners Of War: beltot
Railroad Station No. 1: trainyard
Rangers Lead The Way: hill400_assault
Red Army Training: moscow
Repairing The Wire: tankhunt
Retaking Toujane: toujane
Stalingrad City Hall: cityhall
The Battle For Hill 400: hill400_defend
The Battle Of Pointe Du Hoc: duhoc
The Brigade Box: breakout
The Crossing Point: rhine
The Crossroads: crossroads
The Diversionary Raid: decoytrenches
The End Of The Beginning: eldaba
The Silo: silotown
The Tiger: newvillers

/seta [име] – Селекция на Mission Set от следния списък:
Crossing The Rhine: mis_10 9
D-Day: mis_07 9
Fortress Stalingrad: mis_04 9
Hill 400: mis_09 9
Not One Step Backwards!: mis_03 9
Rommel's Last Stand: mis_06 9
The Battle For Caen: mis_08 9
The Battle Of El Alamein: mis_02 9
The Tank Squadrons: mis_05 9
The Winter War: mis_01 9

<u>Забележка:</u>
В някои случаи командата devmap не работи. Ако това се случи, използвайте команда devmap с името на картата, на която се намирате, за да активирате кодовете. Например devmap moscow ще ви изпрати на ниво Moscow с възможност да въвеждате кодове. След това можете да въвеждате другите кодове. Така започвате в началото на нивото.

Кодове за демо версията
От менюто с опции позволете въвеждане на кодове. Натиснете "~" tilde. Въведете seta thereisacow "1337" и натиснете [ENTER]. Въведете spdevmap eldaba. Натиснете [ENTER]. Вече стартирате демото с възможност да въвеждате кодове. По време на игра използвайте devconsole и въведете код. Потвърдете с [ENTER].

Quake 4

По време на игра натиснете клавишната комбинация [CTRL] + [ALT] + [~] (tilde), за да можете да въвеждате кодове:
god – Ставате неуязвими.
give all – Сдобивате се с всички оръжия, амуниции и броня.
killmonsters – Изтребвате всички чудовища.
noclip – Преминавате през стени.
notarget – Ставате невидим за враговете.
kill – Самоубивате се.
give ammo – Сдобивате се с максимален брой амуниции.
give health – Осигурявате си максимално здраве.
give keys – Получавате всички ключове.

CONSOLE CHEATS



Soul Calibur 3

За да отключите Chaos: Spiritual Realm Stage.
За да отключите Eurydice Shrine Stage: Изиграйте 525 битки.
За да отключите Grand Labyrinth Stage: Изиграйте 575 битки.
За да отключите Lakeside Coliseum Stage: Изиграйте 475 битки.
За да отключите Pirate Raid Stage: Изиграйте 625 битки.
За да отключите Sacred Mt. Fuji Stage: Изиграйте 425 битки.
За да отключите Silk Road Ruin Stage: Изиграйте 675 битки.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ГЕРОИ

Abelia
Преодолейте Chronicle 18 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 1050 битки.
Abyss
Отключете Cervantes, Lizardman, Olcadan, Rock, Sophitia и Yoshimitsu. Сега успешно изиграйте режим Tales Of Souls или 725 битки.
Arthur
Справете се с Arthur при режим Tales Of Souls или изиграйте 550 битки.
Aurelia
Преодолейте Chronicle 12 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 900 битки.
Cervantes
Победете Cervantes при режим Tales Of Souls или изиграйте 625 битки.
Chester
Преодолейте Chronicle 19 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 950 битки.
Demuth
Преодолейте Chronicle 10 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 850 битки.
Giradot
Преодолейте Chronicle 15 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 800 битки.
Greed
Победете Greed при режим Tales Of Souls или изиграйте 500 битки.
Hualin
Победете Hualin при режим Tales Of Souls или изиграйте 750 битки.
Hwang
Победете Hwang при режим Tales Of Souls или изиграйте 600 битки.
Li Long
Победете Li Long при режим Tales Of Souls или изиграйте 1150 битки.
Luna
Преодолейте Chronicle 11 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 650 битки.
Lynette
Победете Lynette при режим Tales Of Souls или изиграйте 1100 битки.
Lizardman
Победете Lizardman при режим Tales Of Souls или изиграйте 675 битки.
Miser
Победете Miser при режим Tales Of Souls или изиграйте 750 битки.
Olcadan
Победете Olcadan при режим Tales Of Souls или изиграйте 575 битки.
Revenant
Победете Revenant при режим Tales Of Souls или изиграйте 1200 битки.
Rock
Победете Rock при режим Tales Of Souls или изиграйте 475 битки.
Sophitia
Победете Sophitia при режим Tales Of Souls или изиграйте 525 битки.
Strife
Преодолейте Chronicle 20 при режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 1000 битки.
Valeria
Победете Valeria при режим Tales Of Souls или изиграйте 700 битки.
Yoshimitsu
Победете Yoshimitsu при режим Tales Of Souls или изиграйте 425 битки.

SOUL ARENA БОНУС МИСИИ

Трябва успешно да се справите с някоя от задачите, за да отключите съответната мисия:

Beloved
(Easy): Победете Amy при режим Tales Of Souls.
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Beloved (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Beloved (Normal).
Blast Chase
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Blast Chase (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Blast Chase (Normal).
Coin Collector
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Coin Collector (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Coin Collector (Normal).
Dancing Statue
(Easy): Отбележете Clear или по-висок ранг при Soul Smash (Easy).
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Dancing Statue (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Dancing Statue (Normal).
Hard Workers
(Easy): Посетете магазина.
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Hard Workers (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Hard Workers (Normal).
Soul Smash
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Soul Smash (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Soul Smash (Normal).
Sudden Death Rally
(Easy): Отбележете Clear или по-висок ранг при Turntable (Easy).
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Sudden Death Rally (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Sudden Death Rally (Normal).
Wisp Shoot
(Easy): Отбележете Clear или по-висок ранг при Coin Collector (Easy).
(Normal): Отбележете Clear или по-висок ранг при Wisp Shoot (Easy).
(Hard): Отбележете Clear или по-висок ранг при Wisp Shoot (Normal).

Как да избием босовете за възможно най-кратко време

Molten Core (MC) Strategy Guide

Подготовка

Изберете рейд лидер. Изберете MT (main tank – основен танк) и ST (secondary tank – втори танк), като най-добре е и двамата да са на протекшън билд и да са събрали предварително колкото се може повече танкинг екипировка (предмети с +defense) от Scholomance, Stratholme, LBRS и UBRS.

Желателно е всички в рейда, особено кастърите, да са с инсталиран CT raid assist и Decursive. Рейд лидерът трябва да им Spell Alert мода, за да информира рейда при кастването на различни магии от страна на босовете. Има много полезни модове, показващи колко време остава до прераждането на различни групи и противници. Също така за бъф класовете има модове, автоматично активиращи дадена магия след като им бъде прошепната определена фраза. Добре преценете групата си, особено при първите рънове хора с PvE билд трябва да влизат с предимство пред тези с PvP (Воини на fury/arms, попове на shadow и т.н.).

Групата

Гайдът е приготвен и за алианса, и за ордата. В повечето случаи функциите на паладините и шаманите частично се припокриват, но там, където има разлика, ще бъде специално отбелязана в текста.

Почти всички босове, както и обикновените противници, могат да се преодолеят със стандартна група. Има особени моменти, в които даден клас ще е по-необходим от друг за определен бос – повече подробности при инфото за конкретния противник.

За нормален рън в MC е достатъчно да имате ядро от около 25 опитни играчи или минимум 35 души, ако става дума за хора, влизащи за първи път. За идеална група ще



ви трябват общо 6 прийста (бройката е желателна – при наличие на много друиди, ресторейшън шамани и паладини можете да я намалите на 4), 5-6 воина, 5-6 роуга, минимум 4 до 6 друидиа, 4 хънтъра, 4 до 6 паладина (или 5 до 8 шамана), минимум 2 уарлока и 5 до 6 мага.

Група 1 и 2 са главните действащи лица, останалите са поддръжка. В тях трябва да са MT и ST, по един уарлок (в групата на MT трябва да има подобрен бъф от импа), един друид за Inervate на попа в нея и по 1 шаман/паладин за тотеми/аури. Подредбата на останалите групи е подобна, както можете да правите специализирани такива. Хубаво във всяка да има поне един паладин/шаман, воин в групите с роугове заради Battle Shout и поп или друид (особено в меле групите). Магове и хънтърите трябва да се научат да не дърпат агресията на противниците към себе си, за да не натоварват лечителите. Това се прави най-добре като оставите въпросните класове герои да се лекуват с превръзки, докато стигнете до босовете. :) Ако меле персонаж дръпне агресията от MT, обикновено умира той, ако обаче кастър или хънтър го направи, може да помете целия рейд. Затова тези класове трябва много да внимават. Важно е всеки един играч да знае мястото си – ако например видите паладин/шаман/друид, хвърлящ се да прави щети, вместо да лекува – то значи мястото му не е в рейда.

Само един предварително определен хънтър маркира противника, определен да умре пръв, и всички бият по жертвата. Добре е да се избере един лидер на паладините, който да контролира бъфенето на целия рейд с магиите BoS, BoK и BoM.

Задължително е поне половината шамани в рейда да имат Mana Tide totem. За максимална ефективност рейд лидерът може да ги мести от група в група в зависимост от ситуацията по време на битка (например – един шаман в меле група за бойни тотеми и лекуване, в случай на нужда се премества за 10 секунди да пусне тотем в кастърска група).

Един шаман/паладин може да стои на повечето босове за off combat resurection – т.е. да не напада самия бос, а единствено да възкресява убитите. Ако той случайно започне да лекува някой член на бойната група или се приближи до противника, това няма да е възможно.

Обикновените противници

Имате насреща си няколко типа чудовища. Може би най лесни са Fire/Molten гигантите. Те имат зверска броня, голяма издръжливост и Stomp умение, нанасящо около 1k щети на всички в 10 ярда радиус. Вървят по двойки. MT атакува единия, ST втория (въпрос на избор). За да нямате проблеми с агресията, изчакайте моба да падне на 98% преди да атакувате или танкът да му набие 5 sunder armor-a.

Fire Lord е огнен елементъл, който периодично генерира малки елементали, размножаващи се с просто делене като амебите. ;) При него мейджовете пускат AOE през цялото време, докато мелетата се концентрират на всеки появил се малък елементъл и го убиват максимално бързо.

Ancient Core Hound също е лесен враг. Основното при "кучето" е декърсът т.е. премахването на проклятията от играчите. MT трябва да го държи с гръб към рейда.

Lava Annihilator – земен елементъл, който има гадния навик да се засилва към произволна цел. Бие се лесно и бързо, само внимавайте да няма хора около лавата, за да не бъдат бутнати. Може да се банишва от уорлок, ако случайно ви нападне изненадващ патрул.

Lava Pack – 2 огнени и 2 земни елементала. Два уарлока банишват земните елементали, бие се по огнените, като те трябва да са максимално далеч един от друг. Когато привършите, се пуска един от земните елементали.

CoreHound Pack – Намират се преди Магмадар. Тук ще са ви нужни поне 5 танка, всеки поема по 1 куче, мейджовете

почват с AoE и продължават през цялото време. Важно е всички кучета да умрат едновременно или в прозорец от 15 секунди. Роуговете следят кръвта на всички кучета и я "регулират", за да се постигне синхрон. Шаманите използват Earthbind томеми.

Imps – Намират се преди първите два боса – влиза им се с AoE от самото начало. Имат много малко кръв, но са голяма група и могат да нанасят лоши огнени щети.

Избиване на обикновените гадини може да се прави и от 20 души с опит, за да събирате BoE Предмети. Важно е лидерът да следи за времето за респаун и да предупреждава рейда, да не се окажете заобиколени от лошковци.

Босовете

LUCIFON
Ключов елемент: Decurse/Remove magic
Ключов клас: Маг/Паладин

Лесен бос. Има две гадини за подкрепление. След като изчистите най-десния Core-Hound Pack, един хънтър маркира подкрепяща гадина по избор. Целта е MT да изтегли Луци на мястото на Core-Hound Pack-а, докато малките противници биват придвижени в дъното на малката пещеричка. След като убиете първия гад, веднага се заемете с втория, и чак накрая самия Луци. За да се държи танкът жив, са нужни два попа, които да се сменят, паладин и друид (в случай че има нужда от инервейт). Всички останали паладини и мейджове трябва да чистят проклятията на Луци. Босът и помощниците му могат да Mind-control-ват за 15 секунди произволен член на рейда – веднага трябва да се диспелва. Другите две умения, които Луци използва, нанасят 2k щети след 8 секунди и увеличават със 100% цената в мана/rage/energy на способностите ви. Ако не махате това проклятие, хийлърите ще останат без мана и ще измрете всички.

Втори танк трябва да стои до MT, в случай че първият умре, за да поеме веднага Луци. След като го убиете, ако това е първият ви рън в MC, вземете си една седмица почивка или продължете навътре в MC, подминавайки втория бос. Само от Луци пада Tranqlizing Shot – магия за хънтърите, без която няма да можете да свалите Магмадар. Ще са ви нужни поне двама ловци с това умение, за да се справите безпроблемно.



MAGMADAR
Ключов елемент: Fear Ward
Ключов клас: Поп/Шаман/Хънтър

Доста коварен бос. Има три умения. Първото е fear в определен радиус, който найчесто е достатъчен, за да умре танкът. Второто е да "изплюе" огнена топка върху произволен играч или група играчи. Третото е огненият дъх. Освен това от време на време изпада в състояние на ярост и нанася повече щети.

След като танкът го поеме, трябва да го завърти с лице към рейда. Когато изчакате известно време да натрупа агресия, можете смело да го започнете. До основните ви прийстове трябва да има поне едно джудже поп за Fear ward или шаман за томем срещу страх. Когато Магма наплюе някой, се образува огънче на земята, ако минете през него, ще получите доста гаден демидж за 300 dmg на секунда в продължение на 7 секунди. Затова не е препоръчително да стоите на едно място. Когато ви fear-нат, също трябва да сте избрали такава позиция, за да не се разхождате из пламъчетата.

На определени интервали Magmadar се ядосва (рогата му почервеняват) и влиза във Frenzy, единствено хънтър може да го спре с "успокояващата" стрела, взета от трупа на Луци. Тук трябва перфектен синхрон на хънтърите. Рейд лидерът определя реда, в който ще се сменят да стрелят, а всеки от тях е добре да си направи макрота, за това дали е направил успешен изстрел или не. Ролята на паладина и шамана тук е да са помощни лечители.

GEHENNAS
Ключов елемент: Мобилност
Ключов клас: Няма

Голямото братче на Луци е може би най-лесният за убиване в играта. Има два боеца за подкрепление, които трябва да бъдат отдалечени от шефа, убиват се един по един, докато MT се занимава с боса. Неприятното е, че подкрепящите противници могат да зашеметяват танковете и да се хвърлят към по-зле бронираните играчи. След като убиете двамата ескортиращи опонента, всички дружно скачате върху батко то. Двете най-опасни умения на боса са Rain of Fire – масивно AoE, от което трябва да се махнете, веднага щом усетите, че е над вас и проклятие, намаляващ с 75% ефектите от лечение. Един мейдж/паладин се занимава само с декърс на MT, останалите се пазят от AoE-то и в случай на нужда използват превръзки, за да облекчат лечителите.

GARR
Ключов елемент: Banish
Ключов клас: Воини/Уорлок

Гар има осем поддържащи гадини със себе си. Поне 4 се поемат от танкове и 4 се банишват от уорлоци, докато MT изтегля боса на безопасна дистанция. Преди битката е важно всеки да си вземе правилната цел. След това хънтър маркира един противник, по който бият всички, докато не останат само на 20% здраве. В момента на смъртта си те гърмят за 2k щети, за това е добре танковете да ги дръпнат надалеч от кастърите, а роуговете да се изтеглят навреме.

Самият Гар има аура, премахваща всички бъфове. След като убиете максимум 6 елемента от ескорта, минете на боса и чак след смъртта му довършете останалите два. Ако избиете целия ескорт на Гар, босът минава в свръхрежим и ви помита.

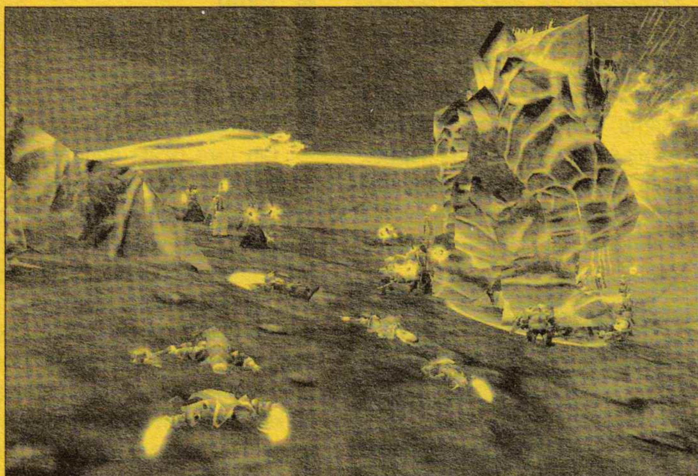
Забележка: След като натрупате повече опит, можете да победите Гар с 3, дори с 2 уорлока, но за целта трябва да имате повече танкове.

BARON GEDDON
Ключов елемент: Мобилност
Ключов клас: Няма

Баронът, както и Шазра, се изтеглят чак в пещерата на Гар. Това е доста забавен бос, който прави AoE с увеличаваща се сила около себе си на определени интервали (всички трябва да се махнат от него и да спрат да стрелят по боса в този момент) и превръща произволен играч в жива бомба, с доста голям радиус. Атакува се на вълни между AoE-тата и рейд лидерът следи кой е бомбата. Групите се разполагат в кръг около боса, а играчът, който е превърнат в бомба, се затичва към стената зад себе си, за да не нарани своите и се моли да оцелее след взрива. ;)

SHAZZRAH
Ключов елемент: Мобилност
Ключов клас: Шаман/Поп

Още един досаден бос. Преди да го дръпнете към себе си,



се разпределете на групи в широк полукръг из цялата пещера на Гар. Мелетата стоят настрани и използват лъкове/пушки. Маговете и хънтърите стрелят по боса, докато 1 прийст или шаман не се занимава с нищо друго, освен да маха бъфа, който босът сам си слага (драстично намалява магическите щети, които понася). Шазра има навика да се телепортира като маг в средата на групата ви, върху някой събрал повечко агро. В този случай човекът трябва да се затича към центъра на пещерата, където танкът да си поема обратно боса, а всички останали да се разпръснат. Arcane Explosion-ът на Шазра удря в радиус с 1k dmg, а с дебъфа, който ви слага, поражението може да стигне до 3.5 критичен удар.

SULFURON

Ключов елемент: Няма
Ключов клас: Воин

Босът е лесен, само трябва да раздалечите 4-те прийста от ескорта му достатъчно един от друг и на голямо разстояние от него (иначе хийлват) и след като ги убиете, да налазите боса.

GOLEMAGG

Ключове елемент: Няма
Ключов клас: Няма

Не много труден бос. С него има две кучета, които се дърпат от хънтъри и след това два воина ги замъкват в противоположните ъгли на пещерата и ги държат с лице към рейда. Самият бос има гаден дебъф, свалящ бронята на танка, затова поне два попа трябва да се грижат за здравето му, останалите са на превръзки. Когато босът остане на 10%, всички мелета се дърпат, за да не умрат (Големаг пощурява, вкарвайки луд демидж на всички около себе си) и далекобойните класове го доубиват. Бие се само и единствено по боса, кучетата не могат да умрат преди него, но пък предават богу дух след неговата смърт.

MAJORDOMO

Ключов елемент: Отлична координация
Ключов клас: Воин/Маг

Последното изпитание преди Рагнарос. Босът има 8 подкрепления – 4 лечителя и 4 мелета. В началото на битката се марква единият от мелетата, 4-те хийлъра се превръщат в овци от маговете, а воините, танкващи останалите елитни подкрепления, ги разделят из цялата зала, далеч от рейда. На самия бос е хубаво да има два танка (ако телепортира единия, другият да го поеме веднага), като MT танква последния елитен ад. След като убиете 2 меле ада, убийте 4-те "овци" една след друга (с всеки умрял ад, останалите стават по-силни). Отново само 1 хънтър марква и той води целия рейд според заповедите на рейд лидера. След като и 4-те лечителя се споминат, остават 2-та елитини бойца. След като и те умрат, Маджордомо се предава. Босът и адовете хвърлят произволни Shadowbolt-и, затова трябва да ги държите разделени един от друг. С Spell alert рейд лидерът трябва да оповестява дали мобовете са включили Spell refelcting shield – трае по 10 секунди и връща 50% от магиите към изпращача.

RAGNAROS

Ключов елемент: DPS/Fire Resistance
Ключов клас: Всички

Това е най-сложната битка в MC. Има 3 фази. На първа се появява Босът и програмата ви максимум е да го смъкнете до 40% от кръвта, преди да се потопи обратно в лавата. Това трябва да стане за 3 минути. Мелетата се нареждат зад него, в широк радиус, с няколко паладина/шамани около тях за Fire аура. Останалите се подреждат като ветрило около боса.

След като Раги се потопи, излизат неговите синове – имате няколко секунди да се прегрупирате. Два се банишват, един хънтър маркира целта. Докато воините и маговете държат останалите синове с fear или frost nova, останалите убиват маркнатия. Внимавайте синовете да не отидат при кастърите, тъй като изсмукват маната им. След като ги избиете или 90 секунди след като са се появили, Рагнарос отново се показва от лавата. Ако не го убиете за още 3 минути, можете да сте почти сигурни, че няма да оцелеете след втората вълна от синове.

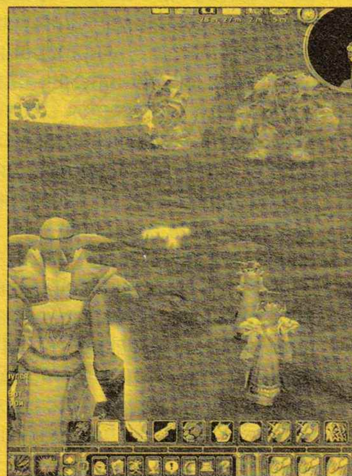
Тук ключовият елемент е тоталният синхрон между отделните членове на рейда, подредбата на воините, използващи fear, и маговете. Можете да бъдете избити до крак няколко пъти, докато се научите, но след това е полесно. По време на синовете не бива да умират повече от 4-5 човека, иначе няма да ви стигне огнева мощ, за да убиете Раг за 3 мин.

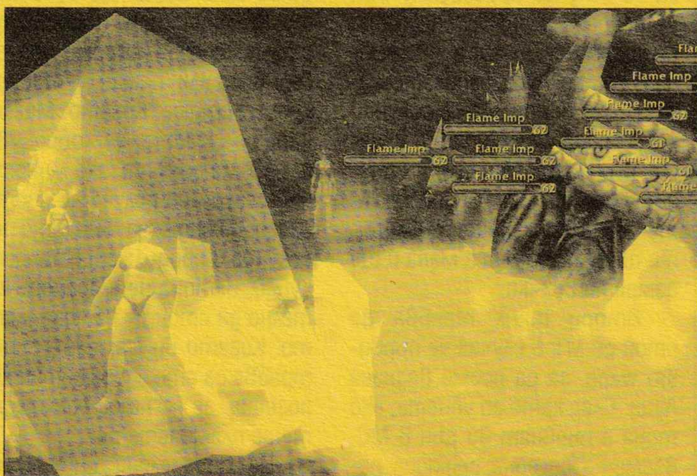
Самия Раги се танква от поне 2 танка (MT и ST трябва да са с поне 300 Fire resist), в случай че изрита MT, другите да го поемат. Когато изкрещи босът, "By fire be purged", всички мелета имат 4 секунди да спрат да бият (ама веднага) и да се дръпнат максимално назад. Ако не го направят, Раги си избира един, наритва го за 2 секунди с около 8k damage и изстрелва останалите около него в лавата.

За самата битка е полезно да се запасите добре с Fire колбички, както и Elixir of Moongoose, Elemental Sharpening Stone и всичко, за което се сетите, за да вдигнете огневата мощ на групата. Самият отбор трябва да набегне на DPS класовете (не са ви нужни повече от 4 воина).

Надявам се този гайд да ви помогне и да превърнете Molten Core в рутинно изживяване. Не слагам речник за термините и/или абревиатурите, тъй като, ако сте lvl 60 и още не знаете какво е например BoK или AoE, то значи не сте за MC. :)

Георги Панайотов





ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

94003	94004	94005	94006
94007	94008	94009	94010
94011	94012	94013	94014
94015	94016	94017	94018
94019	94020	94021	94022
94023	94024	94025	94026
94027	94028	94029	94030
94031	94032	94033	94034
94035	94036	94037	94038
94039	94040	94041	94042
94043	94044	94045	94046
94047	94048	94049	94050
94051	94052	94053	94054
94055	94056	94057	94058

ОБИЧАМ ТЕ!

ЗА ЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

без силикон! 78318	78319	обади се 78320	100% SEXY 78321

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/

78322	78323	78324	78325
какво ти мисля 78326	78327	78328	78329

ЗА РАЗБИВАЧИ: WAP.GSMZABAVA.COM

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

Yoda - Message from the dark side	50681	Полицейска сирена	50701
Вдигни си телефона, ма, пача ...	50682	Говори Бай Брадър	50702
Имате ново съобщ./еро звучене/	50683	Дойде ти SMS-че	50703
Ей, сладур, телефонът ти звъни	50684	Само, само ЦСКА	50704
Хей, секси, вдигни си телефона	50685	Чувствителна съм	50705
Тийнейджъри / супер як лаф! /	50686	Ядосан китаец	50706
Ела да го вдигнеш, изтръпнах	50687	Стар телефон	50707
Шефе, търсят те по GSM-чето	50688	Подсвиркване	50708
Колега, бихте ли го вдигнали	50689	Детски кикот	50709
Баба псува ЯКО /супер хит/	50690	Гръмотевици	50710
Оле, оле шампиони сме ...	50691	Бат Бойко е	50711
Ти мен уважаваш ли ме ...	50692	Разярен лъв	50712
Принце, имате повикване	50693	Вълчи вой	50713
Yoda - Answer the phone	50694	Оригване	50714
Шефе, разкрити сме ...	50695	Ей, маце	50715
Палавнико, там ли си	50696	Коледна	50716
Леле жената звъни ...	50697	Оргазъм	50717
Майсторе, оправи ме	50698	Трабант	50718
Слушай, шамандуро!	50699	Yoda	50719
Мърморещо джудже	50700	Бебе	50720

SMS на номер 1710

Mtel GloBul

JAVA ИГРИ

Ancient Ruins 3 — Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!! Nokia, Motorola, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp * — 36509

Bikini Girls — Тези горещи момичета по бикини, със сигурност ще ти напомнят за изминалото лято ;-) Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * — 36521

Pirates Ahoy — ПИРАТИ напреееед ... участвай във вълнуващи морски битки и потопи вражеските кораби ... Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * — 36510

Girls 1 — Още една невероятна еротична сесия изпълнена с много ефектни снимки улавящи женската красота. Sony Ericsson, Nokia, Motorola, Siemens, Panasonic, Sagem, Sharp * — 36522

Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG * — 36511

Sexy Boys — Перфектни тела, тъмна кожа - това са Sexy Boys. Можеш да ги имаш на телефона си сега! Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * — 36523

WORMS — Добре познатата игра от компютрите-Worms. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * — 36512

Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung, Sony Ericsson * — 36524

Jungle story — Помогни на Рани, майката тигрица, да намери игривите си зверчета в дивата джунгла. А джунглата може да бъде опасна ... Nokia, Sony Ericsson, Motorola, Siemens * — 36513

Townsmen 2 Gold — Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш, но и да се защитаваш. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung * — 36525

Eon the Dragon 2 — Еон е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * — 36514

Apache Warrior — Томахавката на мира срещу бледоликите е изровена! Защити се! Прерията е безпощадна! Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola * — 36526

MAKIN' LOVE — Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ... ;))) Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * — 36515

Alpha Wing — Управляваш космически кораб и стреляш по всички, което мърда! Nokia, Siemens, Sony Ericsson * — 36527

NIGHT OF THE NINJA — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * — 36516

Detonate — Залагаш заряди за да се избавиш от роботите и си пробиваш път към изхода! Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Alcatel, Motorola * — 36528

Super Mario — Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ... Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens * — 36517

KX3D Chess — Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * — 36529

Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб. Nokia, Siemens, Sony Ericsson * — 36518

Slot Machine — Играй на "еднорекия бандит". Спечели джакпота, ако имаш късмет ;-) Nokia, Sharp, Motorola * — 36519

Vitesse Illimitee — С гаджето си, караш яко из улиците на Париж, но спирачките ти отказват ... Покажи на какво си способен! Nokia, Motorola, Sony Ericsson * — 36520

За да поръчаш игра, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

*ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, както и да видиш пълната колекция от продукти, зареди WAP портал:

wap.gsmzabava.com

там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

МЕЛОДИИ !!!

ХИТ

	МОНО	ПОЛИ
Pussycat Dolls - Don't cha	558500	669500
Ъпсурт - 3 в 1	558501	669501
Daddy Yankee - Gazolina	558502	669502
Elena Paparizou-My Number One	558503	669503
50 Cent - Candy Shop	558504	669504
Kati Garbi - Esena Mono	558505	669505
Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	558506	669506

НОВО

	МОНО	ПОЛИ
Morandi - Love me	558507	669507
Sean Paul - We be burning	558508	669508
Craig Davide - All the way	558509	669509
Akon - Belly Dancer	558510	669510
Tatu - All about us	558511	669511
Black Eyed Peas - Don't lie	558512	669512
Madonna - Hung Up	558513	669513
Arash feat. Rebecca - Temptation	558514	669514
Backstreet Boys - Incomplete	558515	669515
Shakira - La tortura	558516	669516
Akon - Lonely	558517	669517
Rob Thomas - Lonely no more	558518	669518
Ashanti - Only You	558519	669519

BG

	МОНО	ПОЛИ
Каризма - Минаваш през мен	558520	669520
Каризма - Ще избягам ли от теб	558521	669521
Братя Мангасариян-Теро Реро	558522	669522
Графа и М. Илиева - Крадена любов	558523	669523
Братя Мангасариян - Във КубЪ	558524	669524
Братя Мангасариян - Бай Мангау	558525	669525

ФИЛМОВА

	МОНО	ПОЛИ
20th Century Fox	558526	669526
Mission Impossible	558527	669527
Star Wars	558528	669528
Матрицата	558529	669529
Underground - Горан Брегович	558530	669530

DANCE

	МОНО	ПОЛИ
Infernal - From Paris to Berlin	558531	669531
Gwen Stefany - Hollaback Girl	558532	669532
Black Eyed Peas -Don't phunk with my	558533	669533
50 Cent - Just a little bit	558534	669534
Arash - Tike Tike Kardi	558535	669535
JayZ & Linkin Park - NumbEncore	558536	669536
Chemical Brothers - Galvanize	558537	669537
Don Omar - Dale Don Dale	558538	669538
Anastacia - Sick and tired	558539	669539
Giorgos Mazonakis - To Gucci Gorema	558540	669540
Ruslana - Dance with the Wolves	558541	669541

ПОП ФОЛК

	МОНО	ПОЛИ
Ростислава - Слънце мое	987176	998176
Ивана - Доза любов	987177	998177
Камелия - Като жива рана	987178	998178
Анна - Грешиш тотално	987179	998179
Мая и DJ Живко - Party Time	987180	998180
Преслава - Дяволско желание	987181	998181
Преслава - Обичам те	987182	998182
Азис и Устата - Точно сега	987183	998183
Азис - Обречи ме на любов	987184	998184
Азис и Малина - Не знаеш	987185	998185
Азис и Деси Слава- Жадувам	987186	998186
ДесиСлава -просто забрави	987187	998187
Ивана - Ах, тези пари	987188	998188
Анелия - Погледни ме в очите	987189	998189
Бони - Лудница	987190	998190
Вероника и Магда - Не си сама	987191	998191
Гергана - Губя те бавно	987192	998192
Глория - Изповед	987193	998193
Ивана - Шампанско и сълзи	987194	998194
Ивана - Не е ваша работа	987195	998195
Тони Стораро - За една жена	987196	998196
Ивана - Освободете дансинга	987197	998197

ВИДЕО*

ЯКА БИТКА	ЕЗДА	РАЗБИВАЧ
36530	36531	36532

За да поръчаш видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:

Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.

Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:

- N - Nokia
- S - Siemens
- G - Samsung
- E - Sony Ericsson
- M - Motorola
- A - Alcatel
- E - Други

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!

За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

Best Gadgets

LOGITECH G5

Понякога е по-сложно, отколкото изглежда. Хем се опитваш да го нацелиш с хедшот, хем обаче нещо ти пречи. Когато човек играе игри, има две основни качества, които с времето стават все по-важни – бързина на реакциите и сръчност. Обвиняваш с повод и без повод видео картата, RAM-та и мишката, но не задължително в тази последователност, че планираното движение е зациклило, не се е получило по желания начин и въобще – недоволен си.

G5 на Logitech е по-особен продукт. С негова помощ практически виновен за неуспеха ще си бъдеш единствено ти. Това е мишка за геймъри. Тя е конструирана, за да ти помогне в битките пред монитора. Оптическият ѝ сензор е със синя светлина и е с чувствителност от 500 обратни реакции в секунда за точното местоположение на курсора върху екрана.



Чуствителността на мишката може да бъде настройвана с помощта на специални бутони върху корпуса на устройството. Искате светкавично обръщане на 180 градуса?! Никакъв проблем. Трябва ви мазно провлачване – опитайте сами. В допълнение гризачът разполага и със специални отделения, в които могат да бъдат поставяни набор от 16 тежести с различно тегло (осем по 1,7 грама и осем по 4,5 грама). Така можете да регулирате акценти – харесва ви усещането за стабилност в долната дясна част на корпуса и спокойно можете да го направите, хмм, стабилен. Търсите идеален баланс в центъра – препореждате по вкус отляво и отдясно. И да не забравя – да, можете да използвате G5 и просто като обикновена мишка.

Logitech G5 се продава за около 60 евро.

IMAGIC PMH100

Не всичко е iPod, приятелю. На пазара за преносими mp3 плейъри съществуват и други алтернативи. Например iMagic PMH 100 – устройство с твърд диск от 6 GB, цветен дисплей и компактен корпус. Освен mp3 то може да ти показва картинки в JPG формат, текстове в txt-формат (но не твърде големи), има вграден FM-тунер и в допълнение можеш и да записваш звук директно в mp3. Копирането на файлове става с "издърпване" на файловете, а не чрез специален софтуер. Тези, които са имали удоволствието да видят други mp3 плейъри на „известните" марки, ще разберат доколко удобно е това.



Освен през слушалките музика може да се слуша и през вградените високоговорители в предния корпус, макар че това е препоръчително само в случаите, когато нямаш друга алтернатива. Нека не забравяме и последната, но не по-малко практична функция на mp3 плейърите с твърд диск – можете да ги използвате като преносим твърд диск. Шест гигабайта не е никак зле, ми се струва. Просто сгъваш USB кабела в джоба и марш при съседите. При iMagic PMH100 неприятно усещане остава единствено от управлението и бутоните – те изглеждат евтини и неудобни. Нека не бъдем дребнави обаче – нека файловият трансфер и слушането на музика по улиците с шест гигабайта да започне сега!

iMagic PMH100 се продава за около 500 лева.

CANYON BLUETOOTH USB

Преди години Bluetooth беше стандартът за безжична комуникация, обявен за наследник на всичко жично и в чиито възможности се крият мечтите на потребителите за свързаност без кабели. Понеже група сериозни чичковци не се разбраха кое как, неговото развитие се позабави малко, а и безкабелният делник днес изглежда по друг начин. За сметка на това Bluetooth има своето място при мобилните телефони например. И при определени обстоятелства може да се използва вместо Wi-Fi връзка между два компютъра. Canyon Bluetooth USB се вкарва в USB-порта на компютъра, както подсказва и името му и гарантира обхват от 100 метра. Ако имате мобилен телефон и искате да синхронизирате телефонната си книга с PC (за да не загубите важния номер на Ели, Петя, Кристина и Гергана, не за друго), не би следвало вече да има пречка пред вас. Ако искате да качите мелодии, картинки или друга мултимедиа на телефона пък, за целта ще са ви необходими просто няколко натискания на мишката. Малко, просто и практично, една от онези джаджи, които променят ежедневието ни фундаментално, но без революция.

Canyon Bluetooth USB се продава за около 25 долара.



SIEMENS CX75

Мобилен телефон за малко пари – това е мечтата на всеки българин. Същевременно е добре апаратът да е „по-така", да може да снима, да свири и да играе в ритъма на буги-буги. Новата 75-та серия на Siemens може всичко това, включително и онова за цената. Моделът CX75 ще задоволи търсенията на практически 90% от потребителите и ще ги включи в съвременния свят на телекомуникациите срещу незначително финансово усилие. Да започнем с това какво НЯМА CX75 – няма двумегапикселов цифров фотоапарат със светкавица („едва" 1,3-мегапикселова му е, не го е срам); няма флаш карта за допълнителни мелодии, лога и картинки (макар че си има специален слот за целта), няма дисплей с 265 хиляди цвята и подобаващ размер; няма имиджа на Nokia и Sony Ericsson. Всичко друго обаче може да ви накара да се замислите. И ако разсъждавате по правилния пресметлив начин на балканския човек, да възкликнете в един момент – „абе, далавера си е!" CX75 тежи 110 грама, квадратен е изглежда добре. Поддържа Bluetooth, има инфрачервен порт, функцията Push-to-Talk (подобно на радиостанция, човек може да води телефонни разговори само с натискане на един бутон; за целта обаче трябва и мобилните оператори в страната да я поддържат), както и mp3 плейър. Практически единственият недостатък на 65-та серия (липсата на mp3 поддръжка) е заличен. Батерията издържа три дни, а високоговорителят е доста силен. Единственото неприятно впечатление прави стабилността на корпуса и възникващото в нас съмнение – ще издържи нелекото ежедневие на подмятане по джобове и чанти?



Siemens CX75 се продава за около 420 лева.

CTX S965A

Течнокристален дисплей е най-добрата инвестиция за коледен подарък. Масовият диагонал е 17 инча, а за ценителите препоръчителният размер е 19 цола. На вашето внимание представяме модела S965A на CTX, който е актуалната колекция монитори на производителя в неговата S-серия. Няколко са нещата, които правят отлично впечатление, още преди да сте включили дисплея в контакта. На първо място е черният цвят на корпуса, което си е приятна изненада в иначе властващата сивота в компютърния свят. На второ място е ергономичността и лесното на боравене с него – да го сгънеш и пренесеш от една стая в друга е толкова лесно, колкото и да го използваш. На трето са 19-те инча – според собственото ни мнение размерът, който има значение.

S965A има A в името си вероятно заради вградените високоговорители (от Audio). Макар че качеството на възпроизвеждане не може да се сравнява с истински колони, това все пак е алтернатива и от онези функции, за които на пръв поглед не се сещаш, но в случай на обстоятелства оценяваш високо.

Техническите параметри на S965A са 1280x1024 точки резолюция, 450:1 контраст и 250 cd/m2 яркост. Времето за реакция на матрицата е 12 милисекунди, което е много добро постижение, макар и не най-доброто, сравнено с конкуренцията. Ъгълът на видимост е 140 градуса по хоризонтала и 130 градуса по вертикала – резултатът е типично леко затъмняване, ако човек погледне екрана директно отгоре или отстрани. В практиката обаче това не е проблем и трябва да стоиш наистина отстрани на дисплея, за да видиш сериозната разлика.

Цялостното впечатление от S965A е за монитор, който не те хвърля в публиката със сензационни показатели, но и не те разочарова нито за миг, при това на добра цена. Не искаме ли всички в крайна сметка това – да няма разочарование?

CTX S965A се продава за около 320 долара.



Здравейте, уважаеми читатели на редовете с "Писма"! В дванадесетия брой за годината е време за равносметки. През 2005-та в рубриката се обсъдиха и засегнаха много въпроси, някои от които фундаментални, други позабравени, а трети – просто банални. Затова ми се иска да обобщя щенията и диренията на всички в следната шепа констатации:

• StarCraft "Дедовото" е една от най-великите игри в историята и винаги ще бъде такава. Проблемът с нея никога не е бил реален или свързан с качествата й. Проблемът винаги е бил свързан с инерцията, скуката и навиците на някои играчи, които по тази причина не можеха да не провокират изблик на емоция тип "Айде стига старо, дайте нещо ново!"

• Конзолите ще изместят PC-тата, но не по принцип, а само в частност - когато става въпрос за игра и то не съвсем, но осезаемо. Спорът дали да ги има или няма не се решава от нас, не се решава тук и отдавна има своя категоричен отговор. Така че воплите в тази посока са излишни, по-скоро концентрирайте усилията си върху удоволствието от гейминга, а не върху адреналина от яростта и злобата.

• Пиратството е вредно за всички, по всяко време и навсякъде. Но също така то никога няма да свърши, защото по своята същност в крайна сметка е необходимата грешка в системата, за да се постигне масовост, интерес и генерално настроение за консумация. Пиратството никога не е било толкова сложно, колкото то е днес. И легалните алтернативи никога не са били толкова достъпни, също.

• Рубриката "Писма" не затапва. Тя единствено има за цел да ви покаже на света такива, каквито сте. Пък каквото си надробиш, такова получаваш. Ако нещо е просто самоцелно, то предизвика реакция, нали?

Никога не е било толкова интересно и любопитно да се прави тази секция, колкото тази година. Продължавайте в същия дух!

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

ПАК, НО НЕ ЗА ПОСЛЕДНО С КОНЗОЛИТЕ

Здравейте, PC Mania!

Аз съм един ваш вечен фен! Имам още един от първите ви броеве. Ежемесечно чета рубриката писма и съм забелязал нарастваща омраза към PS Mania. Хората играят на различна платформа. Не може всички да имаме компове или конзоли. Аз лично имам конзола и съм доволен.

Много ви моля, спрете с рекламите и намалете шрифта. От това ще спечелите повече, отколкото ще изгубите.

Ваш фен
Юли

Аз конзола още нямам, но по Коледа мисля да си купя. Вече станаха евтинджос. А за шрифта и рекламите – ако ти беше продавач на геврeци и ме посъветваш да си махна рекламите и намаля шрифта, щях да те помоля да ми дадеш да ти продавам гевреците, като всъщност ги подарявам. Няма да се сърдиш – проста колегиалност. Нали всички в тази държава разбираме от всичко...

КЪСА КЛЕЧКА

Аз написах това писмо, използвайки само осем думи.

Поздрави!
Методи

Евала! А успя ли да свършиш? (шест думи)

КОНСТАТИВЕН ПРОТОКОЛ

Привет, писи менчета!

Пише ви едно ваше дългогодишно фенче, което не пропуска почти всеки месец да изприпка рано сутринта до вестникарската будка, за да си ви отнесе вкъщи и да започне да си ви разлиства с кеф на най-интимните места, необезпокояван от никого.

При последния брой обаче – този със Сериозния Сам – не можа да му убегне едно бая сериозно нововъведение. Надебелели сте! И то с немалко страници! Цели осем! Поздравления! Предполагам това покрай празниците е нормално – сега само мазнинки се трупат. Че и вас ви е засегнало. Само, моля ви се, не започвайте като приятелката ми да се подлагате на диети, че ще изперкам съвсем! Заприличала е на скелет. Ама сега съм се заканил тайничко да я угоя баш за Нова година. ;-) Споко, нямам намерение да я заколя и изям.

Та, сега по същество. Да ви питам – я изнесете още нещо от кухнята. Някоя рецепта, това-онова. Ще правите ли парти някъде? Къде? Искам и аз да дойда. Щом ноемврийският брой ни заля с ревюта на толкова готини игри, че и ни изненада с повече страници, не искам и да си представям какво ни готвите в Коледния. Плакат с целия екип, чупещ новогодишната баница? Снимки на Лили по монокини от последното й ревю? Безплатни елхички, добре прикрепени към последната страница? Айде... Кажете ми-и-и!

И накрая една забележка – абе, не ви ли писна от тоя WoW – все по нещо се намира да вмъкнете за него във всеки брой. Пришки ми излязоха чак. Сега и експанжън се готви. Бас ловя, че ще драснете едно превю.

Имам и една препоръка – престанете да пишете толкова ниски системни изисквания за игрите. Не просто ме подвеждате, а докарвате до лудост! Приятелката ми ще е първата, която ще пострада и ще тежи на вашата съвест, не на моята..

И така, хайде и ако публикувате писмото ми, драснете едно мейлче!

Вие сте the best!!!
Косьо Чипилски

Скъпи Косьо, благодарим за проявения висок интерес от твоя страна. Новини от кухнята няма да ти споделим – не за друго, но все пак е добре да има теми, с които да ви изненадваме и места, където можем да се събираме само ние, без публика и фенска обич. Прочее, притеснявам се за приятелката ти. Остави я да слабее. Може би е твой ред да напълнееш?

ОТЛИЧНИК

Здравейте, вие най-якото, каменно, бетонно, мускулесто, разбиващо, сразяващо и к'во ли още не списание. Въпреки всички тези комплименти от моя страна бих искал да ви изкажа искреното си РАЗОЧАРОВАНИЕ от вашето review на Fable: The Lost Chapters (всъщност само от оценката за sound-a). Как може такова БЕЗОБРАЗИЕ? Защо само 5.5 (пак за него). Та вие да не искате да пуснат рап или рокендрол



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

на таз игра бе? Музиката си е точно на място (и особено за тази средновековна обстановка). А за останалото сте прави 6;6;5.5 [т'ва 5.5 разваля нещата, замислете се (извинявай, Владо, не те наричам глупак – даже си мнооо як)].

Иначе сте мнооооооооо здраво и от 3 години насам т'ва е единствената грешка, която правите (не че преди 3 год. сте правили грешки, ама от толкова време ви следя). Мнооо ме зариби в предишен брой как насрахте оня с лудницата.

Та тоя как се осмелява да ви обижда we. Не трябваше да го насирате, трябваше да го ПРЕНАСЕРЕТЕ. Та не мислите ли, че не личното мнение е важно, а как е всъщност (по въпроса с музиката). Аре, надявам се, че такива грешки няма да допускате повече.

С мноооо кеф, бате Роско

А стария виц "Това пет и половина вкъщи не ни задоволява!" знаеш ли го? Там е за едни оценки в училище на контролното по биология...

ГЕНЕРАЦИОНЕН КОНФЛИКТ

Здравейте, PC Мания!

Пише ви един нещастен ученик в 7 клас. Знам, този клас е много важен, но родителите ми прекаляват. Изпитите са чак през юли месец, а те от сега почват – "УЧИ, УЧИ, УЧИ И НЕ БАРАЙ КОМПЮТЪРА!". А аз много обичам да играя на WoW. Имам 5 и 6 в даскало, ама проклетият ми герой е още 51 lvl! Вчера си купих един полеарм и останах с 5 GOLD!!!! Аз дори нямам време де си посъбера малко кинти. Както и да е, просто исках да си излея душата. :) Ако някой иска да поджитка с мене на WoW, аз ще съм в Azhara или в Sunken Temple.

Ogrim (Hellscream server)
Димитър Тенев

И аз бях така в седми клас, Митко. При мен не беше WoW, а Civilization, първата. Мониторът ми беше една такава зелена EGA, за която ти дори не си чувал, че съществува като технология. И играех ли играех... докато ми взеха захранващия кабел. Обаче пък после направих едни чудеса от интелект и бях много як и едно образование завърших, направо гордостта на фамилията станах. Лятото след седми клас беше много напрегнато от геймърска гледна точка. Така че – в живота някои неща не ги пропускаш, а просто ги отлагаш за известно време.

ЩАЙГА ТО НЕ Е

Здравейте!

Сори, че ви занимавам, ама ми е много интересно за тези PC маниаци, дето много се оплакват – моето PC е СУПЕР, или моето е Щайга?! Значи аз съм с комп от 2 години и само едно нещо му смених, за да играя на Doom 3 – логично видеото. Преди бях на MX440 (мъ-ъ-ъка), сега съм с FX5500 128 RAM. PC-то ми е: AMD Athlon 2200+ 512 DDR 333 дъно Gigabyte kt400 и OC Win.XP SP2.

Та значи Doom-ката на 1024x768 с всички екстри ми върви на 17-26 кадъра в секунда (което по-принцип е малко за геймка, ама се държи много добре), а на 800x600 пак с всички екстри ми дава 24-38 кадъра в секунда. Е к'во повече да искам. А на 3dMark2001se ми дава 6650 точки. Е, вярно, че на 3dmMark04 вече нещата са плачевни, ама докато може, ще си играя.

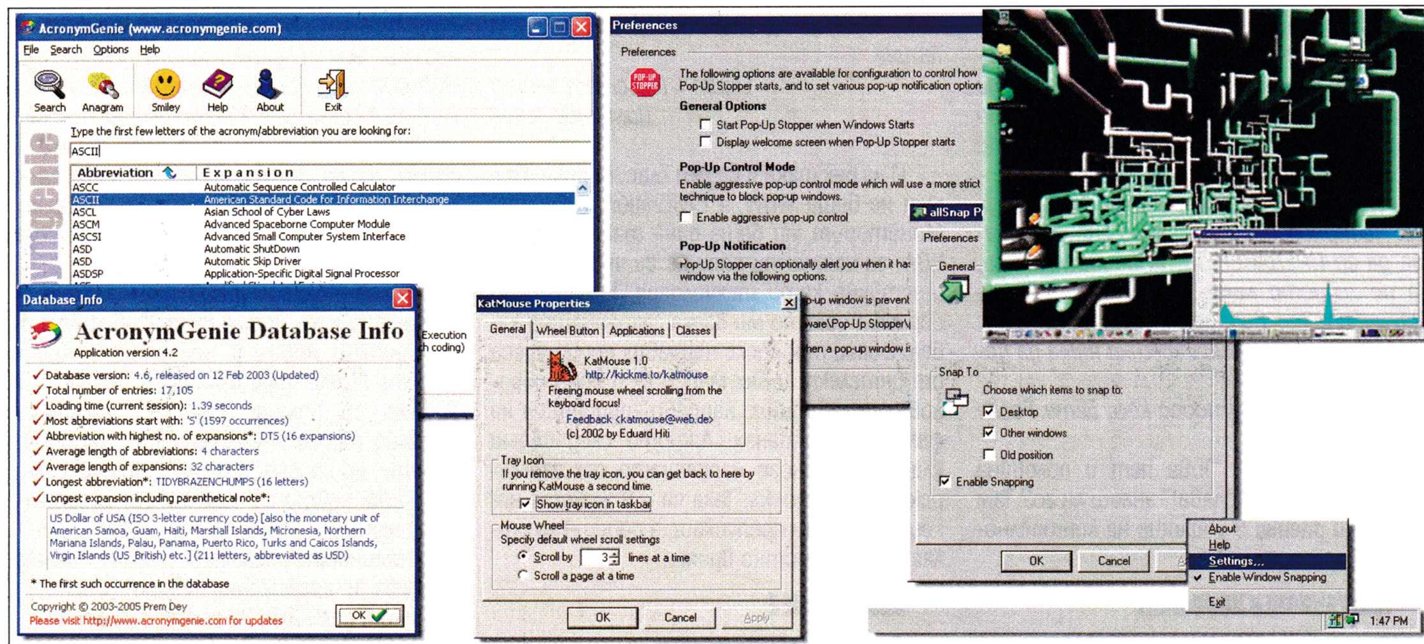
Иван Христов

Иване, Иване, DooM 3, приятелю, излезе преди доста време вече. Съветвам те да опиташ новия и невероятен Age of Empires III или дори култовия Serious Sam 2. Ако си нямаш заделени долари за ъпгрейд (макар и символичен), ще видиш игрите, но грозно, с много едри пиксели и без кефа, който се излъчва от визията в рекламите.

Всъщност, разликата между "яката" графика и графиката, която "върви", е именно в детайла. Защото, съгласи се, 17 кадъра с Doom 3 при тази отлична резолюция правиш не постоянно, а като максимум. И въобще – цялата свинщина с хардуера започва да ми омръзва. И после защо ли конзолите били толкова популярни? Еми всичко работи и хората не си задават глупави въпроси, защо...

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 2



KatMouse

ver:1.02
Size: 284KB
site: http://kickme.to/katmouse
OS: OS: Win 2000/XP/2003

KatMouse се използва за допълване функционалността на компютърна мишка със скрол колелце. Просто настройвате какво да прави то. Мен лично много ми допадна идеята с него да се сменя кой да е активен прозорец. Вместо да правите Alt+Tab нонстоп просто натисвате "въртката" и сте ок. Освен това може да правите действия от комбинациите скролчето и бутоните на мишката - с натиснат среден бутон + ляв местите надолу по отворения документ или страница, а с натиснат десен - нагоре.

Друга полезна настройка на мишката е по колко реда да се мести на едно завъртане на колелцето - може да укажете от един ред до една страница. Освен това с двоен клик на "въртката" показвате найдолния прозорец и скривате най-горния. Ако цялата работа ви се струва полезна, но малко тегава и ви пречи с настройките на KatMouse, може да определите само с кои програми да работи програмата.

AcronymGenie

version: 2.4
site: www.silklogic.com/acronymgenie/
size: 636KB
OS: Win All

Това е речник на компютърните термини. Нали се сещате – разни като USB, UPS, ASCII, AOD, OAD, ROFL, ASE, ROFFNAR, ACIS и подобни. И аз не знаех какво значат част от тях, но след като си качих AcronymGenie, всичко си дойде на мястото.

В програмата подредбата е тематична: Computer Science, Information Technology (IT), IT Enabled Services, Internet Lingo, Email and Chat Room, Computers and Programming, Hacker, Hacking and Cracking, Virtual Reality and Real-Time Systems, Software Engineering, Animation and 3D Modeling, Networking and Telecommunications, Electronics, Semiconductors and Cabling, Embedded Systems, Graphics and Compression, Automated Data Collection, Desktop Publishing and Video, Government and Military, ISO Country and Currency Codes, Mathematics и Biotechnology.

Разбира се, може да търсите всеки раздел поотделно и във всички едновременно. Освен това като екстра е и автоматичното коригиране на грешки при писане - написвааме standarti**s**ation, а търсенето е за standarti**z**ation. Програмата съдържа 17 105 термина, от които, колкото и да е странно, най-много са започващи с буквата S. Ако решите, че тази база данни е стара, може да проверите дали няма по-нова през самата програма и при наличие на Интернет. Става за секунди и ви гарантира, че ще сте в крак с последните термини и съкращения.

allSnap

version: 1.31
site: http://www.cs.utoronto.ca/~iheckman/allsnap
size: 650KB
OS: Win All

Малка програмка, която седи кротко в трейбара, и добавя една екстра, която по неясна причина липсва в Window$ - "закачване" на прозорци един за друг.

Т. е., когато местите WinAmp (например) и имате пуснат NotePad, щом двата прозореца се доближат автоматично, "залепват" един за друг - по начина, по който в WindowsXP иконите по десктопа се самонареждат.

Резултатът е много по-подреден десктоп при наличието на няколко отворени прозореца - нещо, което е нормално. Ако искате определени прозорци да не се снапват - задръжте Alt по време на местенето им.

Vital Desktop

version: 1.4
site: http://vital-desktop.sourceforge.net/
size: 98KB
OS: Win All

Имате любим скрийнсейвър и ви се иска да го имате и за уолпейпър на десктопа? Ама не като картинка, ами да се движи и да си звучи? Няма проблем - качете си Vital Desktop от диска към настоящия брой, укажете кой сейвър да стане тапет и готово. Признавам си, че от моите 12 проработиха 8, но какво да се прави - животът не е само песен, както пееше Васил Найденов (http://vassil-n.hit.bg/).

Pop-up Stopper

version: 3.10.1012
site: www.panicware.com/
size: 476KB
OS: Win All

След вирусите нежеланата реклама по

пощата и фейк сайтовете за мен най-досадни са изскачащите прозорчетата при мотане из нета. Дали сте с Netscape, Internet Explorer или Mozilla, разликата не е много голяма - винаги ги има, било то повече или по-малко... Р

ешения на този проблем има не едно и две, но за Pop-up Stopper гарантирам, че работи в 99% от случаите с повечето браузери. Той е малък и лек и напълно безплатен. Просто го инсталирате и забравяте за всякакви изскачащи досади. Принципът на работа е направен така, че не се добавят списъци със сайтове и не се настройват проксита и подобни, а и не забавя връзката ви.

Може да до настроите да издава звук и/или да примигва в трейбара при блокиран прозорец. Ако пък имате желание да допуснете определен попъп, просто натискате Ctrl или Shift и той се появява. Самата програмка не съдържа реклами, не изисква регистрация и не събира или праща информация за вас или компютъра ви.

SmartFTP

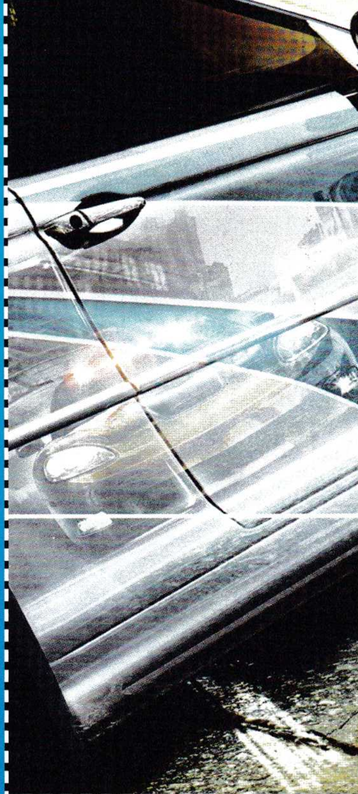
version: 1.1.985
site: http://www.smartftp.com/
size: 3.3MB
OS: Win All

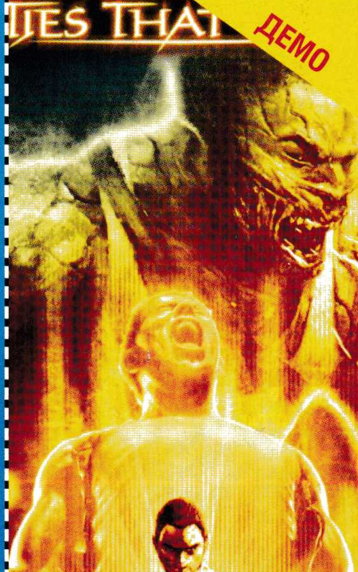
Първата индикация за по-напреднал Интернет потребител по масовото мнение, е излизането от стандарта на World Wide Web (www).

Следващият по популярност и полезност протокол е File Transfet Protocol (ftp). Всеки, който го използва, има своя любима програма за работа. Ако още не сте си избрали коя е тя за вас, пробвайте класиката, наречена SmartFTP.

Тя е лесна за употреба, с много близка до Windows XP организация и начин на работа и освен това поддържа всички екстри на този стандарт. Гарантирам ви, че след най-много седмица работа с нея, ще се чувствате в свои води.







GRAMIS компютърни игри на български **1=2**

Отново всеки, който има поне 1 игра на **Gramis**, може да спечели безплатно втора – **Crazy Football**! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на **Gramis**.

Печелившите от предишния брой:

Васил Тенчев	Айтос
Борис Борисов	Плевен
Кирил Георгиев	София
Мирослав Иванов	Бургас
Мариана Плачкова	Пловдив
Златко Колев	Гълъбово
Георги Делчев	Ботевград
Венцислав Костадинов	Търговище
Спас Стоянов	Шумен
Александър Костов	Стара Загора



ИГРИ

Need For Speed: Most Wanted – състезание

ТРЕЙЛЪРИ

Battle Mages: Sign of Darkness
Hard Truck: Apocalypse

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows (all)
Лиценз: Freeware

NVIDIA Forceware 81.85 WHQL
Драйвери за NVIDIA видеокарти.
ОС: Windows 2000/XP

Winamp 5.111
Нова версия за най-популярния MP3 и медиаплейър.
ОС: Windows (all)
Лиценз: Freeware



ИГРИ

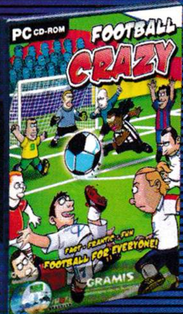
X-MEN LEGENDS II – РОЛЕВА ИГРА
THE SUFFERING: TIES THAT BIND – СЪРВАЙВЪЛ ХОРЪР
BATTLE FOR WESNOTH (ЦЯЛА ИГРА) – ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

ЕКСТРИ

КЛАСАЦИЯ PC MANIA, АВТОРИ: CREATOR & REDBLUE

BEST FREE SOFT 12/2005

ALLSNAP 1.31
KATMOUSE 1.02
ACRONYMGENIE 2.4
VITAL DESKTOP 1.4
SMARTFTP 1.1
POP-UP STOPPER 3.10



Първото изречение на играта ....

е: ....

....

....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за дисковете!



АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо̀
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ Димитров и сие **www.deltaplus.net 032/ 630-642**

Станете легендарен Супер злодей. Издигнете се от нищо и никакъв бандит до всеизвестен криминален бос.

Героите и Злодеите се сблъскват. Предизвикайте най-трудните врагове, които сте виждали - останалите играчи. В една от най-добрите PvP системи до сега.

Многобройни трудни и мистериозни злодейски мисии, включващи кражби, саботажи, прониквания и още много.

Измислете и постройте напълно персонализирани крепости на злото. Унищожете противниковите крепости, докато защитавате вашата.

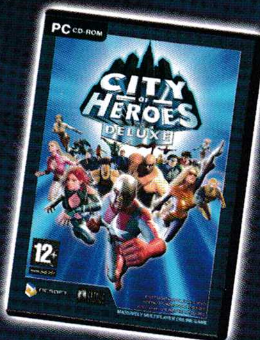
CITY OF VILLAINS

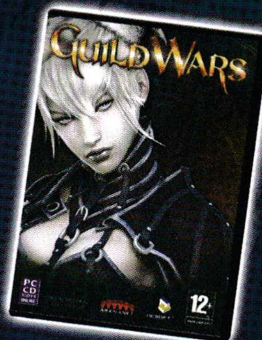
NC TIME CARD

Новите универсални предплатени карти на NCSoft могат да се използ- ват за всяка игра на компанията. Те притежават и колекционерска стой- ност, тъй като външния им вид ще се променя на всеки няколко месеца.



ДРУГИ ОНЛАЙН ИГРИ ОТ NCSOFT







МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG



NCSOFT

